LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

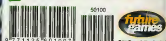
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

4 CD!
GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
MAFIA

Febbraio - n°100 - Edizione CD € 6,70

PROVA ESCLUSIVA!
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Sam Fisher torna su PC per la terza volta!

SPECIALE!
100!
Traguardo storico per la vostra rivista preferita!



Un pensiero è spesso originale, anche se lo hai espresso cento volte

I GIOCHI DEL 2005

69 Come sarà il futuro prossimo dei giochi su PC, dopo l'uscita dei capolavori attesi per anni? GMC scruta l'orizzonte e vede che c'è vita, oltre City 17...

24 GIOCO COMPLETO: MAFIA

Per festeggiare il traguardo del centesimo numero, GMC vi fa una proposta che non potete rifiutare... su ben tre CD-ROM!

18 GUIDA AL CD-ROM

Sul singolo supporto argentato di questo mese, troverete il demo di *The Settlers: l'Eredità dei Re*, quello di *Ford Racing 3* e di *Ski Racing 2005*, un raro simulatore di sci!

22 GUIDA AL DVD

Sul DVD, oltre 8 GB di demo, patch, shareware e add on: primo fra tutti, il gigantesco demo di *Half-Life 2*! Tra i tesori di questo scrigno Dual Layer, troverete anche un nuovo demo di *MOH: Pacific Assault*, caratterizzato da un livello inedito non presente nella versione completa del gioco; il gioiello di strategia *Hearts of Iron 2* e le peripezie piccanti di *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

NUMERO 100
FEBBRAIO 2005

SCOOP

30 **STILL LIFE**
Una nuova avventura di Microids, ambientata in due epoche diverse!

ANTEPRIME

53 **IMPERIAL GLORY**
Napoleone torna a conquistare l'Europa! Grazie a Pyro Studios potremo emulare le gesta del geniale corso.

SPECIALI

54 **100 NUMERI DI GMC!**
Paolo Paglianti ripercorre i sette anni abbondanti di GMC, tra martelli tonanti e copertine sfuggenti!

64 **BATTLEFIELD 2**
EA e DICE sfoggiano il loro nuovo sparatutto 3D multiplayer, ambientato in un presente alternativo, ma non troppo.

69 **I GIOCHI DEL 2005**
Quali titoli attendono al varco il popolo dei giocatori su PC? La panoramica di GMC sui più promettenti giochi dei prossimi mesi.

90 **UNA RIVOLUZIONE LUNGA UN ANNO**
Il 2005 promette di portare a maturazione la rivoluzione hardware appena iniziata. Scopriamo le raffinatezze al silicio che scuoteranno il computer!

RUBRICHE

5 **EDITORIALE**
La parola ad Andrea "Il Conte" Minini Saldini.

6 **LA POSTA IN GIOCO**
Nemesis risponde ai lettori di Giochi per il Mio Computer.

10 **L'ANGOLO DI MBF**
Il Filosofo ufficiale di GMC affronta i temi più scottanti.

12 **BOTTA & RISPOSTA**
Skulz corre in aiuto dei giocatori senza pace.

16 **GAMESRADAR**
Le chicche e gli argomenti più seguiti sul Forum di GamesRadar.

18 **GUIDA AL CD**
Scopriamo cosa ci riserva il CD dedicato ai demo.

22 **GUIDA AL DVD**
Questo mese, torna il DVD Dual Layer da oltre 8 GB!

24 **GUIDA AL GIOCO COMPLETO**
Allegato a GMC, uno dei migliori giochi mai creati per PC: *Mafia*!

32 **GMC NEWS**
Le news sul mondo del divertimento elettronico.

36 **CLASSIFICHE**
Chi sale e chi scende nelle vendite dei giochi PC.

38 **NEWS DI RETE**
Cosa riserva la Grande Rete ai giocatori?

42 **EXTRA LIFE**
Mod e add on per tutti i palati.

50 **ABBONAMENTI**
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale!

146 **LA PAROLA AI LETTORI**
I lettori di GMC dicono la loro, senza peli sulla lingua!

148 **I PARAMETRI**
I titoli che hanno fatto storia, in due pagine.

159 **NEL PROSSIMO NUMERO**
Cosa vi aspetta tra meno di un mese in edicola.

160 **TITOLI DI CODA**
Il futuro è un MMORPG, secondo il prode Bittanti!

HARDWARE

95 **ATI RADEON X800 XL**
Una nuova scheda da ATI, che migliora ulteriormente il rapporto qualità prezzo.

97 **LOGITECH X-530**
Un nuovo kit 5.1 elegante ed economico.

98 **SONY ERICSSON Z1010 & NOKIA 6630**
Altri cellulari per giocare, nelle pause tra una partita a *Doom 3* e una a *Half-Life 2*.

100 **IL SISTEMA GIUSTO**
Il sistema consigliato da GMC aggiornato all'ultimo euro.

102 **POSTA TECNICA**
I problemi tecnici dei nostri lettori risolti da Quedex in persona!

PER GIOCARE MEGLIO

150 **VAMPIRE - THE MASQUERADE: BLOODLINES**
Una guida particolarmente utile, dato che il gioco è in lingua inglese...

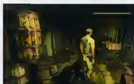
156 **THE BLACK MIRROR**
L'ultima parte della soluzione completa.

LE PROVE DI QUESTO MESE

128 CSI: Miami
129 Dark Fall 2 Il Segreto del Faro
140 Fire Department 2
136 Gli Incredibili: Una "Normale" Famiglia di Supereroi
135 Golden Land
124 Gothic II
126 Hearts of Iron 2
132 Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma
131 Move2Play
138 Sabotain Break the Rules
130 Sonic Heroes
108 Splinter Cell: Chaos Theory
142 Supercar 2: Knight Rider
143 Superpower 2
116 The Settlers: L'Eredità dei Re
134 Tin Soldiers Alexander the Great
120 UEFA Champions League 2004-2005

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

144 Dungeon Siege
144 Tolkien Collection


Splinter Cell: Chaos Theory - pag. 108


The Settlers: L'Eredità dei Re - pag. 116



UEFA C.L. 2004-2005 - pag. 120

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Alone in the Dark 4	13
Arx Fatalis	12
Bad Boys II	156
Battalion	39
Battle of Britain II: Wings of Victory	35
Battlefield 2	64
Besieger	156
Bet on Soldier	34
Cold Fear	32
Contract J.A.C.K.	157
Cross Racing Championship	22
CSI: Miami	128
Dark Fall 2: Il Segreto del Faro	129
Desert Combat Final per BF 1942	42
Deus Ex	146
Deus Ex: Invisible War	158
Diablo 2	146
Disciples 2	146
Dungeon Siege	144
Fire Oepartment 2	140
Ford Racing 3	19
Gli Incredibili	136
Golden Land	135
Gothic II	124
Half-Life 2	22
Hearts of Iron 2	22
Ice Hockey Club Manager 2005	22
Imperial Glory	53
Imperium Le Grandi Battaglie	132
I.J. e la Macchina Infernale	12
Jbmod e Building Blocks per HL 2	42
Juiced	37
La Maledizione della Prima Luna	12
L.S.L. Magna Cum Laude	22 - 37
Lemony Snicket's a Series of...	22
Mafia	24
MoH: Pacific Assault	22
Move2play	131
NBA Live 2005	13
No One Lives Forever 2	13
Novodex Rocket	22
Planeshift	38
Pro Evolution Soccer 4	40
Project Rockstar	46
Sabotain Break the Rules	138
Sentinel Descendants in Time	22
Ski Racing 2005	20
Sonic Heroes	130
Splinter Cell: Chaos Theory	108
Still Life	30
Street Racing Syndicate	35
Stubbs The Zombie	33
Supercar 2: Knight Rider	142
Superpower 2	143
Syberia	13
Terrorist Takedown	22
The Black Mirror	156
The Project	22
The Settlers - L'Eredità dei Re	16 - 116
Timeshift	33
Tin Soldiers Alexander The Great	134
Tolkien Collection	144
UEFA Champions League 2004-2005	120
Vampire: Bloodlines	146 - 150
Watervehicles Pack per Far Cry	43
World Racing 2	34
X-Plane V8.03	22

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini

SENIOR EDITOR
Paolo "GMC 100" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Nessun dorma" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alessandro "Webcam" Polli

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Passo Adelante" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alberto "DVD 9" Falchi,
Claudio "Copertina speciale" Tradardi, Carlo "Pagine fantasma"
Raffaello "Lo strano coppia" Rusconi, Luca "Agile" Spinelli,
Gianluca "Raffreddato" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Pitinoe" Sotgiu

FOTOGRAFO
Alessio Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Fabbro di Interfacce" Dente, Vincenzo "Senza sotbacore" Beretta, Primax "Missione impossibile" Shulz, Matteo "Domani torno" Bittanti, Alessandro "Settimana bianca" Galli, Gianluca "Geisir" Tosca, Marcello "Feedback" Cirillo, Marco "Ansem" Andreoli, Nemech, Giada Pavesi, Emanuele Sabetta, Roberto Matteo Fabio Yuri Luca "Speedata" Mangia, Mauro Bui, Davide "Mincos" Paolo Cupola, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Focatio" Soletta, "Abba" Trivarchi, Mattia "Rumori molesti" Ravanelli, Elisa "Gustavo d'Ignis" Leoni, Christian "Terrible" Boscolo, Marco Accordi Rickards, Danilo Gabrielli, Stefano "Domani passo" Merlini

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/ 529161 r.a. - Fax 02/25706278
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Taranto
traffico@futuremediaitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7346479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005530 www.futuremediaitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola, Maurizio Giraud
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanetto

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 4,70
Una copia edizione DVD Euro 7,70
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 60,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 42980208 intestato a Future Media Italy S.p.A.
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005307 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005302
e-mail abbonamentigmc@futuremediaitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005307 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005302
e-mail arretratigmc@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

LA PRIMA VOLTA

Con tredici anni di onesto servizio alle spalle, chi vi scrive è emozionato come per il primo giorno di scuola nello stendere questo editoriale.

Per la prima volta in questi tredici anni, ho la possibilità di tenere a battesimo il numero 100 di una rivista. Non mi era riuscito con la gloriosa "K", né con l'ambiziosa "ZETA". Il ciclo vitale delle console non lo aveva reso possibile nemmeno per "Ufficiale PlayStation Magazine", nonostante quel periodico avesse stabilito il record (tuttora valido) di copie vendute per un singolo numero.
Il computer, invece, è una piattaforma più stabile, in costante aggiornamento, ma sempre uguale a se stessa. È anche grazie a questo che siamo in grado, oggi, di celebrare i primi cento numeri di Giochi per il Mio Computer.

La festa, quindi, è anche e soprattutto per il PC come macchina da divertimento. Questo PC che si evolve, che ci fa dannare con la sua configurazione, che prosciuga le nostre finanze con schede video sempre più impressionanti, ma che si dimostra in grado di regalarci innovazione e profondità di gioco.

I festeggiati, poi, siete voi: i nostri lettori. In questi otto anni siete stati sempre più numerosi, consentendoci di far diventare GMC la rivista di videogiochi più venduta in Italia. A voi è dedicato questo numero 100, che abbiamo cercato di rendere "speciale" con una copertina da "best-seller", un gioco allegato che definire capolavoro è, a nostro giudizio, quasi riduttivo, un DVD a doppio strato ricolmo di tutto il meglio che siamo riusciti a raccogliere e un gustoso excursus storico sulle peripezie che hanno accompagnato la lavorazione di GMC in questi 100 numeri.

Partiamo ora con i ringraziamenti, numerosi e imprescindibili. Speciale riconoscenza va a Riccardo Albini, la persona che ha portato le riviste di videogiochi in Italia nei primi anni Ottanta, che ho avuto il privilegio e l'onore di avere come maestro. Grazie ad Alberto Rossetti e Benedetta Torrani, che hanno creduto in me quando ero poco più di un ragazzino. Grazie a Gaetano Manti e Stefano Spagnolo, per la serietà professionale e le numerose lezioni di vita. Un ringraziamento a Claudio Menegatti, per aver voluto investire sulla qualità di GMC. Grazie all'inossidabile Paolo Paglianti, che ogni mese getta il cuore oltre l'ostacolo per realizzare il miglior numero possibile. Grazie a Pierpaola Eraldi, ineffabile segretaria di redazione, che riesce a tenere a bada la nostra gabbia di matti. Grazie a Massimiliano Rovati, ferreo controllore di qualità. Grazie a Monica Sotgiu, un giorno arriverà il tuo PC di peluche rosa! Un ringraziamento a tutti i componenti della redazione, presenti e passati: Stefano Merlini, Mike Ortolani, Alessandro Polli, Alberto Falchi e Paolo Dente. Grazie al prode Claudio Tradardi, per il supporto costante e la disponibilità straordinaria. Grazie a Davide Candiani, mio compagno nell'inizio di questa stupenda avventura. Grazie al nostro amministratore delegato, Bernardo Notarangelo, per non aver mai voluto "tagliare" sulla qualità, nemmeno nei momenti più difficili. Grazie di cuore, consentitemi solo per questa volta uno sconfinamento nella sfera personale, alla mia compagna di vita, Marina, che sopporta e supporta la mia ossessione per l'eccellenza quando si tratta di GMC.

Un ringraziamento, infine, a tutti i nostri lettori, per averci spronato a migliorare GMC mese dopo mese. Non smettete mai, mi raccomando!
A questo punto, al solito buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

IN BREVE

Cara Nemesis, già da tempo sono alla ricerca dei due *Fallout*, a cui non ho mai avuto il piacere di giocare. Ne ho sentito parlare molto, ma siccome non mastico bene l'inglese volevo sapere se sono in italiano o, comunque, se possono essere tradotti nella nostra lingua. Per caso esistono delle patch, come per *Planescape*? Complimenti a tutta la redazione.
>PuCciOmeLo<

Per quanto ne sappia io (ma ti confesso di non essere aggiornatissima in merito), l'unico team che si sia occupato di tradurre *Fallout* in italiano è stato il Progetto Tifone (**www.multiplayer.it/git/tifone**), che però ha completato, finora, solo *Fallout 2* e *Fallout Tactics*.

Cara Nemesis,
volevo sapere quando uscirà *Halo 2*, per PC naturalmente!
Stefo

Stefo, vorrebbero saperlo un po' tutti, ma al momento è un mistero. Anzi, per essere sincera, non è nemmeno detto che succederà: la conversione del primo *Halo* non è stata valutata completamente soddisfacente da molte parti, e si ritiene che Bungie, gli sviluppatori di *Halo 2*, si stiano dedicando alla creazione di qualcosa per la prossima generazione di Xbox. Non disperare, comunque: per *Halo* sono stati necessari quasi due anni per la conversione, quindi non è ancora detta l'ultima parola.

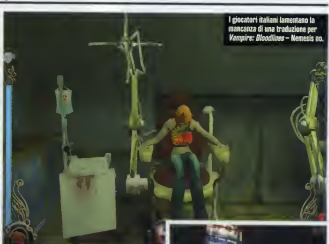
LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 146. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremediaitaly.it!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole una E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.





I giocatori italiani lamentano la mancanza di una traduzione per *Vampire: Bloodlines* – Nemesis no.

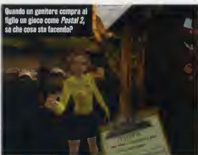
MEGLIO IN INGLESE

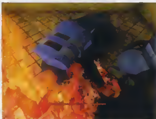
Carissima e allegra Nemesis, me lo chiedo anche io!
"Cosa?" domanderai tu – quindi saremo in due a chiedercelo, ma forse anche più di due, visto che il quesito era in copertina sul numero di Natale!
Finita questa introduzione un tantino sconclusionata, vengo alla domanda che mi assilla.
Perché (segue lista di improperi) *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* non è tradotto in italiano?
Ho già le mie difficoltà a trattare con la lingua nostrana, figuriamoci le lotte con quella di Shakespeare!
Che tu sappia, magari usando le tue doti ammaliatrici, quei bravi ragazzi dell'ITP hanno per caso in mente di dare una mano a me e ad altri Non Praticanti dell'inglese/americano/ slang? Mi hanno tanto aiutato con *Morrowind* e, se mi saranno d'ausilio anche con *Bloodlines*, prometto che darò il loro nome ai miei cuccioli (ok, i cuccioli sono della mia cagnolina... ma non sono io il padre!).
Diventando serio per un attimo (ma non farci l'abitudine), devo dire che l'inglese lo conosco e lo parlo piuttosto bene, ma trovo castrante (si può dire?) dover concentrare parte della mia attenzione nel tradurre i sottotitoli o ripetermi mentalmente quello che sento in un gioco o in un film, perdendo in tal modo l'atmosfera del titolo stesso o di un'azione in particolare.
Quando gioco, cerco di immedesimarmi nella parte che recito, quindi perdendo concentrazione a causa della mancata traduzione, mi sfugge anche l'immedesimazione... resto un guitto del pixel, piuttosto che essere un Gassman della texture!
Tempo fa, MBF (se non sbaglio) scriveva sulle vostre pagine che gustarsi un film o un gioco nella lingua originale era un'esperienza diversa, migliore sotto alcuni punti di vista, dal farlo con una copia doppiata in italiano. Ritengo che possa essere giusto parlando di un film, ma mi lascia qualche dubbio riguardo un gioco. Certo, ognuno ha la sua opinione.

Etrom DarXide
(Davide se preferite)



Davide (sì, preferisco), prima la risposta veloce: non ho davvero idea del perché non si sia voluto tradurre *Bloodlines*. La motivazione sentita in giro è che non era il caso, trattandosi di un gioco con così tanta azione – il fatto che, però, sia stato tradotto *Doom 3* (tanto per fare un esempio) mi fa pensare che non sia una spiegazione del tutto attendibile. Personalmente, direi che è semplicemente perché ci sono moltissime linee di dialogo, che avrebbero reso lungo e costoso il lavoro di trasposizione nella nostra lingua, a fronte di un aumento delle vendite che, evidentemente, non è stato giudicato sufficiente. Aggiungo anche che, se fossi


Quando un genitore compra al figlio un gioco come *Postal 2*, sa che cosa sta facendo?




id software è stata la prima casa a dedicarsi appassionatamente a Linux, rendendo disponibili versioni alternative dei propri giochi.

nei panni di chi importa i giochi, regalerei qualche copia ai vari team di traduttori indipendenti: con un po' di pazienza, lo faranno gratis e bene, e magari ci sarà anche una rinascita delle vendite.
Detto questo, voglio sottolineare che preferisco i giochi in inglese, sempre e comunque, anche quando ne esiste la versione italiana. Non perché io conosca così bene la lingua, anzi proprio perché voglio impararla sempre meglio, e l'unico modo per farlo è esporsi a termini, modi di dire, pronunce sempre diversi.
Leggere e sentire solo quello che si sa già è ben poco utile per scoprire qualcosa di nuovo, non credi?

DIVIETO O SUGGERIMENTO?
Somma Nemesis,
ti scrivo questa mail perché, per il periodo natalizio, ho deciso di lavorare in un negozio di giocattoli e, nelle circa due settimane trascorse finora, ho notato il ripetersi costante di alcuni episodi a dir poco sconcertanti.
Ti spiego: nel reparto informatica di questo negozio ci siamo io e un mio collega (che lavora nel settore da circa 16 anni) e, ogni giorno, vediamo arrivare fiumi di ragazzini dai 10 a 15 anni che, accompagnati da genitori e/o nonni, appiccicano il naso sulla vetrina dei videogiochi (console o PC la storia non cambia). Il bello è che il 99% dei bambini che vengono a osannare il mondo videoludico puntano subito il dito verso titoli che riportano sulla confezione il magico ed affascinante simbolo "18+". Le scene che si verificano più volte al giorno in negozio sono estremamente deprimenti. Ti citerò le più significative.
Primo episodio: mamma e ragazzino di 12 anni entrano e lui chiede subito il fatidico titolo proibito – *GTA: San Andreas* per PS2. Il mio collega fa notare che il gioco è riservato a un pubblico maggiorenne e questa affermazione riceve, da parte della madre, una risposta che ha dell'incredibile: "Ma ce l'hanno tutti i suoi amici", come dicevo io per convincere mia madre, quando ero piccolo. Non mi sarei mai immaginato che un genitore potesse affermare la stessa cosa.
Secondo episodio: padre e ragazzino di 14 anni. Il gioco, questa volta, è *Postal 2* per PC, scena simile. In questo caso, però, il genitore sembra molto più riluttante a prendere un titolo dai contenuti per adulti al proprio figlio. Quindi, il bambino inizia a sbattere i piedi e a piagnucolare con insistenza, fino a quando il padre capitola e tira fuori il portafoglio, concludendo poi, prima di uscire, con la frase: "Alla fine, la costanza è stata premiata".
Questi sono due casi simbolo della situazione, ma ti assicuro che gente così entra in negozio quotidianamente. Ciò che mi lascia perplesso è che l'80% di questi ragazzini ha detto di giocare usando trucchi e soluzioni fin da subito, dimostrandosi quasi totalmente disinteressati alla parte avventurosa e impegnativa del titolo, ma di apprezzare solo la violenza fine a sé stessa, perché "fa figo" ammazzare più gente possibile.
Con questo, non sto affatto denunciando uno specifico genere, anche perché sono il primo a comprare questi giochi, ma mi dà fastidio che in giro si dica che la principale causa di violenza nei giovani sono i videogiochi, quando i genitori non educano affatto i propri figli. Magari, poi, gli stessi genitori denunciano il titolo acquistato perché ha fatto nascere istinti omicidi nei loro pargoli, che altrimenti non avrebbero fatto male a una mosca.
Lomboreb

Lomboreb, affronti un tema estremamente interessante, anche se già discusso a volontà da noi e da altri. Potrei fare la mia solita manfrina a proposito di come debbano essere i genitori a educare i figli, senza demandare l'incarico a organizzazioni, autorità e censori vari, ma sapete già come la penso.
Credo, invece, sia più interessante notare che i videogiochi sembrano sfuggire all'attenzione del comitato che dovrebbe regolamentare la pubblicità. Per quanto ne sappia io, per esempio, le pubblicità di riviste e film vietati ai minori di 18 anni sono assolutamente bandite dai cartelloni e permesse in televisione solo al di fuori della "fascia protetta".
In compenso, qui a Milano, la pubblicità di *Grand Theft Auto: San Andreas* (giusto per fare un esempio) è su metà degli autobus, su un sacco di cartelloni e in televisione a tutte le ore. Certo, accompagnata dall'avvertenza riguardo al pubblico adulto – ma senz'altro abbastanza presente per far venire voglia di acquistarlo a tutti i minorenni possessori di PS2.
Non so se questo sia un problema o semplicemente un segno di buon senso da parte di chi potrebbe richiedere la censura – d'altra parte, la classificazione "18+" è solo un suggerimento, e non un vero divieto. Credo però che, vista la situazione, sarebbe ipocrita lamentarsi del fatto che tutti i dodicenni milanesi vogliono comprare *GTA*.

PERCHÉ LINUX SU GMC
Ave o carissima Nemesis, tu che dei videogiochi tutto sai.
Sono un lettore e videogiocatore appassionato, nonché amante di Linux, a proposito del quale vorrei farvi una critica: sulle pagine di GMC, non viene minimamente considerata l'esistenza del sistema operativo alternativo. Secondo me, sarebbe carino scrivere "Valve ha finanziato TransGaming per aggiungere *Half-Life 2* a tempi record tra i giochi supportati da Cedega, quindi utilizzabili sotto Linux". Mi piacerebbe che

IN BREVE

Hola! Ho una piccola informazione per K. K. Downing, che a pagina 7 del numero 98 di GMC ti chiedeva informazioni riguardo la colonna sonora di *Painkiller*. Una delle canzoni è "Wishbone" dei Dropbox, un gruppo grunge che piacerà sicuramente a chiunque abbia amato gli Alice in Chains – e forse anche a K. K.
Sempavor

Grazie per l'informazione, Sempavor – che, ti confesso, non so dove tu abbia reperito, visto che non ci sono i titoli nemmeno sul CD originale!

Salve, sono un'accanita lettrice della vostra rivista – una bella donna appassionata di giochi PC... strano, no? Ho una domanda: come posso avere *SimCity 4*? È un gioco non nuovissimo, e faccio fatica a trovarlo, ma mi piacerebbe giocarci. Non è che lo allegherete in uno dei prossimi numeri?
Baci.
Siria

Siria, il fatto che tu trovi strano che una bella donna possa essere appassionata di giochi, mi fa pensare che, secondo te, io sia brutta – e non so se questo mi fa tanto piacere. Ma passiamo oltre... Anche se *SimCity 4* non è nuovissimo, è comunque piuttosto recente, quindi temo che ci vorrà qualche tempo prima che possa essere allegato a GMC (sempre che succeda, cosa su cui non ho informazioni certe).

Ciao Nemesis, vengo subito al punto. Qualcuno mi sa dire come faccio a contattare l'Italian Translation Project? Ho tradotto *Jedi Knight 2* e vorrei proporglielo! Se ce l'ho solo io in italiano, che divertimento è?
Ciao!
Inquisitor_Marcus

Marcus, immagino che il metodo più efficiente sia recarsi sul loro sito, all'indirizzo **www.itpteam.org** e visitare il forum, oppure mandare una mail a **contatti@itpteam.org**.

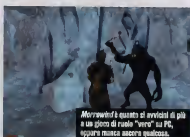
Celebemima Nemesis, volevo sapere se per *Half-Life 2* il collegamento a Internet è necessario solo per l'installazione



QUALI SPERANZE PER I GDR ONLINE?

Cara Nemesis,
sono un ragazzo di 23 anni e desidero intervenire sull'argomento lanciato dall'amico PETERPUNK '77. Non mi rivolgo a lui in particolare, ma vorrei continuare la discussione.
Oltre che di sparatutto in prima persona, sono un appassionato di GdR cartacei e, di riflesso, sono contento di poter coltivare la mia passione anche su computer. Tra i GdR "offline" non riesco a trovare qualcosa che si avvicini all'esperienza cartacea (anche se *Morrowind*, per la libertà d'azione, si avvicina al mio ideale di GdR su computer), quindi tendo a giocarci online.
Ho provato alcuni MMORPG e l'esperienza mi ha lasciato un po' perplesso: perché le uniche cose cui si ambisce sono il fare soldi e il fare esperienza? Dove sono andate a finire le belle avventure, le lunghe ore passate immaginando di stare seduti attorno al fuoco ascoltando sognanti il bardo della compagnia mentre canta storie ormai obliate? Dove sono le relazioni sociali, le eterne dispute tra Elfi e Nani? Dove sono le principesse da salvare, rapite dal drago di turno o il villaggio da difendere da un'invasione di Coboldi?
Vedere un altro giocatore alla ricerca di punti esperienza e livelli, che si avvicina e chiede: "Mi accompagneresti a espare così mi traini?" lascia un po' d'amaro in bocca. Non sono qui per giudicare nessuno: in fondo, ognuno è libero di divertirsi come crede, ma se un altro personaggio decide di ammazzarti, sarebbe più bello se almeno avesse un buon motivo per farlo e non il solito: "Sono un assassino". Bene, ma da chi sei stato assoldato? E perché ha voluto un sicario; che cosa gli ho fatto? Tutti si adoperano per far diventare il proprio personaggio più forte, per non perdere il "treno dell'esperienza", per non rimanere indietro rispetto agli altri personaggi. Se ciò comporta lo stare ore davanti allo schermo aggirandosi senza meta, alla ricerca del prossimo mostro, magari perdendosi momenti importanti della vita, poco male, "ho livellato". La malattia scaturisce da


L'unicità del sistema di multiplayer di *Neverwinter Nights* consente interazioni altrimenti impensabili, su computer.


Morrowind è quanto si avvicini di più a un gioco di ruolo "vero" su PC, oppure manca ancora qualcosa.

questo: dalla continua rincorsa del mostro da ammazzare, della quest da finire, delle battaglie tra gilde da non perdere. Tuttavia, forse, qualcosa di buono c'è. Fortunatamente, ancora si trovano giocatori disposti a condividere fino in fondo ciò che il titolo ha da offrire e a trascorrere momenti divertenti e indimenticabili. Scusa il mio sfogo.
Sono sicuro che molti storceranno il naso leggendo questa mia lettera (che vuole essere una provocazione), ma mi piacerebbe che i giocatori si elevassero a "nuova consapevolezza". In fondo, il reciproco divertimento si raggiunge offrendo agli altri "un po' di più" dell'andare a mostri.
Mi spiace di non aver iniziato questa lettera con i canonici complimenti, ma non sono riuscito a trovarne alcuno che non sia già stato fatto. L'unica cosa che posso dirti è che la nuova foto è fantastica e mi piacerebbe tanto incontrarti per passare un'allegra serata a chiacchierare, ma neanche questo, credo, sia possibile, alla luce della distanza che ci separa.
Un saluto affettuoso.

Glaivas

Carissimo Glaivas, non trovo affatto che la tua lettera debba essere considerata una provocazione e sono completamente d'accordo sulla tua critica nei confronti dell'atteggiamento "andiamo a fare livelli" dei MMORPG e sulla scarsa libertà dei giochi offline. Quello che, però, non condivido è l'idea che sia un problema esclusivo dei GdR da computer. Trovo, invece, che sia una pecca comune anche nei GdR cartacei.
Nella mia esperienza, anche giocando con un master in carne e ossa, si può finire per avere una splendida storia – che però impedisce al giocatore, di fatto, qualsiasi libertà che non sia quella di "comportarsi in personaggio", pena la fine dell'avventura. Oppure, si può decidere di fare tutto quello che si vuole, rendendo inattuabile lo sviluppo di una vera trama, e occupandosi solo di accumulare livelli, oggetti o qualsiasi altro "contatore" dell'abilità del personaggio. Esistono sì dei casi miracolosi, in cui il master è così abile da trasformare in narrazione epica qualunque idea balzana venga ai giocatori, ma è solo merito del primo (e dei giocatori), non delle regole del gioco.
Quindi, mi piace immaginare che, mentre siamo qui a chiacchierare, si stiano svolgendo avventure epiche in qualche sessione di *Neverwinter Nights*, o che un gruppo di giocatori di *Ultima Online* stia recitando chissà quale parte di una storia intricata e appassionante.

L'AUTORE DELLA LETTERA DEL MESE RICEVERÀ UN SIMPATICO OMAGGIO.

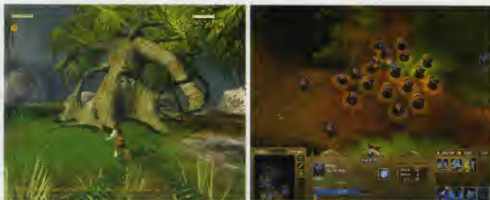
ATTENZIONE!
Ricordiamo di non inviare in redazione lettere contenenti denaro contante o francobolli, per una eventuale risposta. Purtroppo non è possibile evadere la corrispondenza personalmente!

IMPORTANTE!
Non trovi GMC nella tua edicola di fiducia? Segnalaci il problema all'indirizzo http://edicola.futuremediaitaly.it. Faremo il possibile perché questo non accada in futuro.

accennaste (come minimo) all'esistenza del potente Cedega, con cui gioco tranquillamente a *Doom 3*, *HL 2*, *Diablo 2*, eccetera, sotto Linux.
Inoltre, vorrei fare una segnalazione dedicata ai creatori di Mod: parlo di Blender, con cui si possono fare videogiochi 3D, o quantomeno modelli 3D compatibili con 3ds Max (risparmiando un sacco di soldi). Inoltre, esistono anche molti versatili motori grafici GPL, cioè sostanzialmente gratuiti, che potrebbero essere usati dagli appassionati per dare vita a dei veri e propri giochi, invece di Mod basati su qualcosa di già esistente!
Ecco qualche link:
http://irrlicht.sourceforge.net (motore grafico)
www.genesis3d.com (motore grafico)
www.blender3d.com (sito ufficiale di blender)
www.blender3d.it (forum italiano di blender)
www.transgaming.com (sito ufficiale di TransGaming e Cedega).
Anche se so bene che Linux non è al centro del mondo videoludico, credo che una piccola iconcina sulle recensioni si possa fare.
Ti saluto.

Tigy

Tigy, sono d'accordo sul fatto che Linux non è più così "anti-giochi" come una volta, e che sono sempre più i titoli che vengono convertiti per funzionare sui sistemi operativi Open Source. Tuttavia, dovrai riconoscere che continua a essere un mercato tutt'altro che "di massa", e che la maggior parte degli utenti di Linux sono degli appassionati – tanto appassionati che, solitamente, acquistano anche le riviste dedicate al loro sistema operativo e leggono un sacco di siti, e newsgroup. Penso, quindi, che sia più ragionevole lasciare che siano questi ultimi a occuparsi della compatibilità con Linux dei giochi, e delle eventuali notizie relative. Un po' perché sono informazioni che non interessano alla stragrande maggioranza dei nostri lettori (la tua è la prima mail sull'argomento da un sacco di tempo), un po' perché credo che gli esperti di Linux siano senz'altro più capaci di comunicare cose intelligenti sull'argomento – cose che io, per



esempio, non saprei dire.
Infine, mentre ti ringrazio per la segnalazione delle risorse per programmatori, voglio sottolineare qualcosa che sembri trascurare: la grafica non è tutto, in un gioco. Uno splendido modello non serve a nulla, se non è accompagnato da simulazioni fisiche, Intelligenza Artificiale e via dicendo. È per quello che è più semplice creare un Mod (anche se richiede il gioco originale), piuttosto che un titolo completo, partendo da zero.

TRADUZIONE
Ciao Nemesis,
ho bisogno di una traduzione bella e buona. Ho notato che, dall'inizio dell'anno, ponete in basso a destra della copertina una massima, che mi sono riservato di leggere su ogni numero perché trovo la cosa parecchio divertente. Dopo la frase latina di qualche mese fa, a Natale cosa avete scritto? Premetto che la mia conoscenza di lingue è fondamentalmente tendente a zero, quindi per me questo "A Elbereth Gilthoniel, silivren penna miriel o menel aglar elenath!" potrebbe essere da russo antico a greco altrettanto antico a tedesco. Sto impazzendo, aiutami.

-vasco-

Carissimo Vasco, non è greco, né russo, né tedesco – è elfico! Per ragioni totalmente imperscrutabili a noi comuni mortali, il nostro eroico leader, Conte Gorman, ha deciso che una bella poesia elfica presa da "Il Signore degli Anelli" era quello che ci voleva per Natale...
Il significato, comunque, dovrebbe essere "O Elbereth, che accendi stelle, bianche faville che digradano scintillanti come gemme dal firmamento, la gloria della volta stellata!" – almeno, stando al prode Yuri Abietti, che parla elfico correntemente come terza lingua (la seconda è il Klingon, e la prima è il linguaggio binario dei vaporatori di condensa).



Per fortuna, nei giochi basati su "Il Signore degli Anelli", non è venuto in mente a nessuno di realizzare l'interfaccia in elfico...

PASSIONI, LAVORO E AFFETTI
Carissima Nemesis,
vorrei chiedere come tu riesca a conciliare la tua passione per i videogiochi (nonché tuo lavoro) con i possibili impegni che quotidianamente, come ogni essere umano su questa terra e in questa società, ti trovi ad affrontare.
La famiglia ti condiziona nella tua vita lavorativa? Personalmente, mi ritrovo spesso a dover accantonare gli impegni per fare contenti gli altri.
Per esempio, se mia madre mi dice: "Spegni il computer e andiamo dal mio amico Tal dei Tali", mi vedo costretto ad abbandonare qualcosa che stavo facendo con piacere, per andare di malavoglia con lei. È un esempio banale, certo, ma utile a capire cosa intendo chiederti: hai vissuto anche tu situazioni del genere, che però hanno comportato scelte magari ben più determinanti, che compromettessero anche la tua vita personale e affettiva?
In fondo, il mondo dei computer è qualcosa in perenne movimento e penso che, per seguire il "pantha rei" informatico, ci si debba organizzare molto bene, se non si vuole rischiare di trascurare altri affetti e interessi...

Sergio

Sergio, io vivo da sola ormai da qualche anno, quindi non ho più il problema di spiegare a mia madre che sto davvero lavorando e non giocando, come capitava quando stavo con lei. Tuttavia, anche così mi capita spesso di dover sacrificare qualcosa per avere il tempo di fare qualcosa d'altro – immagino succeda a più o meno a tutti.
Temo proprio che sia impossibile fare tutto ciò che si vuole, semplicemente perché non abbiamo un tempo illimitato a disposizione. È necessario, quindi, scoprire quali sono le nostre priorità e agire di conseguenza. Se, poi, questo significa accorgersi in ritardo di un mese che è uscito un nuovo modello di processore... pazienza – penso sia meglio che scoprire troppo tardi di aver ferito qualcuno che ti vuole bene, no?



IN BREVE

o se mi devo per forza collegare quando voglio giocare.
The Crow

Crow, il collegamento è necessario solo durante l'installazione, però, per giocare senza, devi ricordarti di avviare Steam in modalità "offline".

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Darsch, -Demon Hunter-, dinger, Doom/87, DavX, Druso12, Er Tigrotto, Ermes(Squall), Giovanni Napolitano, Luka(TO), Raziel90, Redifigaro(Raffaele), Sereglin, Stefano, uranio235, Xenomg1.

L'INDIRIZZO GIUSTO

Per la comodità di tutti i lettori intenzionati a scrivere delle e-mail a GMC, ecco riassunte le rubriche, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@futuremediaitaly.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteo.bittanti@futuremediaitaly.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@futuremediaitaly.it

La Posta di [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

Annulla, Riprova, Tralascia (per spiegare a Quedex i nostri problemi hardware) annulla@futuremediaitaly.it

L'ANGOLO DI MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se vogliamo dire la nostra, l'indirizzo è: matteo.bittanti@futuremediaitaly.it

Egregio sig. Bittanti,
mi permetto di dissentire dal parere espresso nel suo redazionale dal titolo "Punto Morto", invitandola a fare una breve considerazione. All'epoca dell'uscita nelle sale cinematografiche del film "La Passione di Cristo", furono numerosi i pareri dei commentatori – e consideri che volutamente mi sono astenuto dall'usare l'espressione "critici cinematografici" – che misero in discussione la pellicola per la sua eccessiva propensione al "gore" e al sadismo, per una certa vocazione antisemita, per le asserite incongruenze storiche, eccetera. Ritengo che sarebbe insensato applicare i medesimi parametri di giudizio a un videogioco che, prendendo spunto dalla pellicola, inviti a vestire i panni del centurione romano, per provare l'irripetibile esperienza di arrecare le più indicibili sofferenze al Nazareno. Le pare un paragone eccessivo? Riporto solo un paragrafo di un'anticipazione pubblicata su un numero della vostra rivista, per descrivere un videogioco di prossima uscita: "Il giocatore potrà decidere come portare avanti la chiacchierata (alias "interrogatorio")... senza trascurare l'uso creativo di seghe a motore, saldatori e altro ancora". Per esprimere un commento ragionevole su questo passaggio ritiene che si debba necessariamente possedere la patente di esperti nell'uso del computer e appassionati di videogame? Mi pare piuttosto che sia un "provincialismo" esclusivo del settore videoludico (negato, peraltro, alla cinematografia) pretendere che ogni commento che lo riguarda, anche se inerente a questioni etiche scatenate da scelte di pessimo gusto e dalla imperante tendenza a far leva sulle più discutibili pulsioni per favorire le vendite, sia riservato esclusivamente agli "addetti ai lavori". Per inciso, ritengo che proprio questi ultimi, in prima istanza, avrebbero interesse a dissociarsi da manifestazioni così insensatamente ripugnanti.
Distinti saluti,

Teodoro Melle
(temelle@tin.it)


Il confine tra il senso di un videogioco e il dissenso popolare è molto sottile, come confermano le polemiche sorte attorno a *GTA: San Andreas*.



Grazie per la lettera, Teodoro. L'oggetto del mio intervento era un altro, ma forse non mi sono spiegato bene. Non ho mai sostenuto che la dialettica videoludica dovrebbe essere di esclusivo dominio degli "addetti ai lavori". Anzi: in più occasioni, ho sottolineato che la cosiddetta "critica specializzata" ha contribuito in modo determinante a ghettizzare il videogioco, rinunciando a confrontarsi in modo costruttivo con la cultura a tutto tondo. Ho semplicemente manifestato la mia perplessità per il risalto che i media danno ad affermazioni di esperti, o presunti tali, che deplorano a priori un videogame senza nemmeno averlo giocato.

A costo di sembrare arrogante, mi pare che una discussione fondata su tali premesse non abbia alcun senso, né valore. Un'apologia o una condanna di *Grand Theft Auto: San Andreas* non dovrebbe prescindere, a mio giudizio, da una sua fruizione preliminare.
Ma forse sono un ingenuo.

FILOSOFIA SPICCIOLA

**La discussione sulla legittimità artistica del videogame appassiona un gran numero di lettori. The Wise (emitremmus@email.it), per esempio, scrive: "Il videogioco ha introdotto nella cultura contemporanea una nuova concezione di intrattenimento e di arte. Non vedo il motivo per cui i pixel non possano diventare l'arte del futuro, del nuovo millennio... Perché un gioco ben fatto, che racchiude musiche armoniche, illustrazioni piacevoli, trame cinematografiche, elementi architettonici di designer dei livelli, eccetera, non può essere considerato arte?" La domanda non è nuova, ma la replica presuppone una definizione preliminare in merito alla nozione di arte. Pur non pretendendo di rispondere in poche righe a una questione così delicata, vorrei provarci prendendo in prestito le idee contenute in un corposo saggio dal titolo "I mondi dell'arte" (Il Mulino, 2004), pubblicato nel 1982, ma finalmente tradotto in italiano. Secondo il sociologo Howard S. Becker, qualsiasi artefatto culturale può essere considerato "arte" a condizione che:
a) L'artista renda esplicita la sua intenzione di voler creare un'opera.
b) Che l'artista sia in grado di persuadere la comunità degli intellettuali (critici, filosofi, docenti universitari, curatori di musei, eccetera) della validità del suo intento. In altre parole, l'opera di per sé e la società rivestono, per Becker, la medesima importanza. Di conseguenza, l'introduzione della "filmologia" nelle università come disciplina di studio nobilita automaticamente il mezzo cinematografico, che cessa di essere una semplice forma di intrattenimento e diventa un'espressione culturale. Becker precisa che la nozione di "artisticità" è fluida e relativa. Il sociologo statunitense nega che la nozione di arte abbia un valore oggettivo e rimarca il ruolo centrale dei critici. Veniamo a noi. Considerando che la comunità degli intellettuali ha, fino a oggi, sottovalutato il valore artistico del videogame, è evidente che solo una trasformazione socio-culturale potrà portare a una ridefinizione del videogioco da mera forma di intrattenimento, a prodotto artistico a tutti gli effetti. Il dibattito, beninteso, è tutt'altro che chiuso.**

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a Skulz, all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una E-Mail a **botta&risposta@futuremediaitaly.it**


Trovate che *La Maledizione della Prima Luna* sia troppo difficile? Allora provate a premere "F3" al momento giusto.

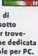
LA PAROLA A SKULZ



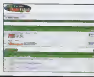
Dai ragazzi, tutti insieme! Gira la ruota, gira la ruota. Cento! Cento! Cento! Scusate, mi sono lasciato prendere dall'entusiasmo – Cento! – ma adesso torno da bravo a sgobbare sulla tastiera. Dunque, vediamo: una chiusa da aprire, una cimice da nascondere e delle tempeste marine da schivare. Ah, c'è anche una delle solite porte che non ne vogliono saperne di lasciarci passare. Direi che non è male come ordine del giorno, tanto oggi è il... Cento!

GAMESRADAR

www.gamesradar.it



Se vogliamo scambiarci dritte e consigli sui nostri giochi preferiti, non esitiamo a visitare il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troveremo una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.



LA MALEDIZIONE DELLA PRIMA LUNA

B Un saluto a tutta la redazione di GMC, la migliore rivista di videogiochi per computer. Vorrei sapere se esiste qualche trucco per ottenere più soldi in *La Maledizione della Prima Luna* di Ubisoft, il bellissimo gioco di ruolo ambientato nel Mar dei Caraibi. Chiedo questo perché, durante le terribili tempeste e nei combattimenti tra vascelli, non ho mai la minima speranza di sopravvivere, dato che ho poca vita. Aiutatemi: siete la mia ultima speranza per portare a termine questo fantastico titolo. Un saluto.

Teodoro

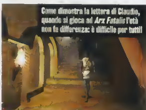
R Ciao Teodoro, mi spiace comunicarti che di veri e propri codici per *La Maledizione della Prima Luna* non ne esistono. C'è, comunque, un semplice trucchetto che dovrebbe essere utile alla (tua) causa. Si tratta, banalmente, di premere F3 nel momento in cui viene caricata la fase della battaglia o della tempesta. Solo se riuscirai a schiacciare il tasto nel momento corretto, ovvero appena il caricamento si concluderà, avrai l'opportunità di sfuggire alla catastrofe.

ARX FATALIS

B Caro Skulz, è la prima volta che ti scrivo e, a 42 anni, un po' mi vergogno di essere così appassionato di videogiochi. Comunque, il mio problema riguarda un titolo allegato alla vostra rivista, si tratta di *Arx Fatalis*. Ho forgiato l'arma finale nella miniera dei Nani; sono anche riuscito a fare fuori la maledetta bestia, ma ho l'impressione di aver tralasciato qualcosa, perché non riesco a uscire e raggiungere il portale. La via da cui sono entrato è ostruita da una frana, mentre la porta a destra nel corridoio di fronte non si apre né con le chiavi, né scassinandola! Sono giorni che giro in questi maledetti tunnel senza venire a capo di nulla! Ho guardato in tutti gli angoli, pietre, buchi e muri senza trovare leve nascoste o chiavi per aprire la porta. Ti prego, aiutami. Un ringraziamento anticipato.

Claudio

R Ciao Claudio, diciamo pure che hai "fatto fuori la maledetta bestia" e vediamo un po' come proseguire. Innanzitutto, infilati nel passaggio che si è aperto sulla sinistra rispetto al punto da cui sei entrato nella sala e scivola radente al terreno sulla destra per raggiungere i cassetti e trovare una chiave. Aziona la leva e prosegui su per le scale, andando a controllare la stanza in cima. Infine, torna sui tuoi passi fino al cadavere della creatura e prova a infilare la chiave raccolta in precedenza nella porta sulla destra del corridoio. Prova, ma è molto difficile che tu riesca a farlo subito, perché... sorpresa!


Come dimostra la lettera di Claudio, quando si gioca ad *Arx Fatalis* l'età non fa differenza: è difficile per tutti!

LINEA DIRETTA

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

R "Ciao Skulz", buongiorno Vasco. "Scrivo per aiutare Badini, che nel numero di Natale ha spiegato di avere qualche difficoltà con il professor Jones in *Indiana Jones e La Macchina Infernale*. Badini, come avrai capito, si tratta di salire sulle colonne che ti trovi di fronte: l'unica cosa che devi fare è metterti davanti a quella più bassa, con Indi perpendicolare alle due pareti con i sarcofagi, e saltare in avanti. Dopo esserti arrampicato sulla colonna di destra ed essere passato nell'altra caverna, arrampicati sulla piattaforma a destra e salta in lungo verso sinistra. A questo punto, dovrai semplicemente girarti di 90 gradi per trovare di fronte a te la gemma verde." Caspita Vasco, sei stato di una precisione esemplare.

D "Sono bloccata sull'isola di Big Joe di *Evil Twin*!" In che senso sei bloccata? Intendi forse dire che sei una videogiocatrice lei e

ALONE IN THE DARK 4

D Bella Skulz,
è la prima volta che vi scrivo, ma non la prima che vi leggo. Ho un problema e tu hai la soluzione, vero?
È con somma frustrazione che, tempo fa, giocando ad *Alone in the Dark 4*, mi sono bloccato nella grande biblioteca della casa. Ci sono quattro libri da sistemare (fatto), ma sopra una passerella c'è una porta segreta bloccata da una combinazione... me la sapresti suggerire? Credo di aver esplorato più o meno tutto e non trovo da nessuna parte un indizio sui numeri da inserire per aprire il passaggio. Tu che sei onnisciente, potresti aiutarmi?

Ikarion

R Ciao, sappi che scriverci per la prima volta è sicuramente una colpa, anzi, un'onta, che però nel tuo caso viene lavata dal fatto di essere un assiduo lettore. OK, adesso che abbiamo iniziato a dare i numeri, tentiamo di far saltare fuori anche quelli utili alla tua causa... ma anche no. Perché il solo codice da utilizzare nella biblioteca, ma prima di operare sui quattro libri, è il **3926** e dovresti averlo ottenuto sommando le due serie di cifre riportate sul retro della fotografia. Altri codici, nella biblioteca, non ce ne sono, visto che dopo aver sistemato correttamente i quattro libri e aver sconfitto il boss, non rimane che salire al primo piano e darsi da fare con i tastierini numerici dei quadri. Per risolvere il nuovo enigma, ti consiglio di controllare le date di nascita dei Morton nell'ultima pagina della loro biografia.

SYBERIA

D Caro Skulz,
ho cominciato a giocare a *Syberia* e mi sto divertendo moltissimo, ma non riesco più ad andare avanti. Sono arrivato a Barrockstadt e ho pagato la coppia sulla barca per trainare il treno, ma loro mi dicono che prima devo aprire le chiuse. Il problema è che non so come farlo. Spero che mi risponderai. Grazie.

Iulian

R Bravo, vedo con piacere che hai già sbrigato la faccenda dei 100 dollari da dare ai marinai. A questo punto, dopo aver parlato con questi ultimi, raccogli la chiave che ti hanno lanciato e utilizzala per aprire la grata sulla sinistra del ponte nell'atrio della stazione. Sfrutta il tuo cellulare per chiamare il numero riportato sul cartello (**2766-6742**) e segui le istruzioni della voce registrata (tasti *****, **4**, **2**). Adesso, visto che l'addetto alle chiuse è in ferie, ti toccherà anche agire di persona sul pannello di controllo (tasti **4**, **2**, *****). La stessa serie va utilizzata anche per far risalire il livello dell'acqua, una volta che la barca sarà passata attraverso la chiusa. Per chiudere in bellezza, non ti rimane che agganciare la catena della chiatta alla locomotiva e proseguire nel viaggio.



TRUCCO DEL MESE - NBA LIVE 2005

Nel menu principale del gioco, selezioniamo prima la voce My NBA Live ed entriamo quindi nella Lounge EA Sports. Ora individuiamo la sezione Codici NBA e approfittiamo di quelli pubblicati qui di seguito per sbloccare i nostri gadget preferiti.

Codice	Effetto
YISS55CZ0E	50.000 punti Dynasty
HDI834NN9N	Sbloccare la maglietta alternativa degli Atlanta Hawks
AAPSEUD09U	Sbloccare la maglietta alternativa dei Dallas Mavericks
NAVNY29548	Sbloccare la maglietta alternativa dei Golden State Warriors
JRE7H4D9WH	Sbloccare la maglietta alternativa dei New Orleans Hornets
BHD87YY27Q	Sbloccare la maglietta alternativa dei Seattle Supersonics
PRYI234N0B	Sbloccare tutte le magliette
1NVDR89ER2	Sbloccare tutti gli accessori
VNBA60230T	Nike Hurrache 2K4
2388HDFCBJ	Nike Shox
234SDJF9WA	Nike Zoom Generation
XVLJD989SV	Nike Air Unlimited
FHM389HU80	Sbloccare tutte le scarpe



SUL CD E SUL DVD

Sul CD dei demo e sul DVD, nelle rispettive edizioni con supporti argentati, troveremo molti altri trucchi e soluzioni complete, tra cui la prima parte di *The Black Mirror*.

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - NO ONE LIVES FOREVER 2



D Onnipotente Skulz,
dio delle gabole, mi inchino a te e abbraccio le tue ginocchia sperando che, impietosito da un umile seguace, mi aiuti in *No One Lives Forever 2*. Sono al settimo livello, quando devo piazzare la cimice nel telefono del capo di quella sezione della HARM. Esco dalla finestra del bagno, ma poi, appena mi muovo, i nemici mi prendono e mi portano indietro. Se mi aiuterai, compariranno molte statue con la tua effigie in tutta Italia. Tuo discepolo...

Leonardo

R Accidenti, ma è proprio impossibile resistere a voi adulatori incalliti. Bravi, mi piace questa nuova moda che avete lanciato. Continuate così e tutte le vostre richieste verranno esaudite...
Ovviamente sto scherzando: qui si risponde a tutti, a prescindere dalla professione di fede. E adesso seri: Leonardo, spero vivamente che tu ti sia ricordato di salvare una volta entrato nel bagno e, tanto per essere chiari, ti consiglio di farlo per tutto il corso della missione, perché il rischio di venire scoperti è elevato. Per sgusciare dalla finestra senza farti beccare, dirigiti subito verso il giardino nord-ovest ed entra nella porta di fianco all'urna. Cammina sempre sul tappeto per non fare rumore e non ti muovere quando ci sono guardie che transitano nelle vicinanze.
Sali per le scale sulla destra della sala e infilati nella porta in cima, avendo cura di chiudertela subito alle spalle. Da qui, sarà facile raggiungere l'ufficio di Banarjee, ma bisognerà farlo senza fretta, salvando di continuo e nascondendosi sempre quando i nemici si avvicineranno.
Quando sarai nella stanza dell'obiettivo, piazza la cimice sul telefono e corri a nasconderti dietro il paravento. Attendi che Banarjee concluda la sua telefonata e poi vai ad ascoltare la registrazione. Missione compiuta!

non il solito lui? Ma allora, **Vanessa** dolcissima, devo mandare in onda la tua richiesta di aiuto, tanto sono sicuro che i nostri gentiluomini lettori si faranno in quattro per aiutarti. "Dopo aver fatto tutte e seguito ogni suggerimento, non riesco a far ingoiare a Big Joe la frittata vomitevole. Dico subito che ho tentato di lanciargliela in tutti i modi, ma ho sempre colpito i denti (lo zoom e il mirino non mi hanno aiutato)." Ragazzi, mai come in questo caso sento di poter contare sul vostro supporto!

D "Mi potreste dire come fa il mio amico ad avere così tante macchine nuove in *Grand Theft Auto: Vice City*?" **Servolo**, forse ha utilizzato dei trucchi, tipo **panzer** per far apparire una Rhino o **gettherefast** per la Sabre Turbo. "Il gioco l'ho finito anch'io, ma lui riesce a guidare bolidi come la Ferrari (360 Modena) e altre cose spettacolari tipo i go-kart?" Questa mi è nuova! "Cosa devo fare?" Non so tu, ma io chiedo subito dei ragguagli ai lettori.

D "Sono bloccato nel bellissimo *Morrowind*," ovvero in uno dei giochi più colossali che l'uomo ricordi, giovane **Davide**. "Ho seguito parte della soluzione e, giunto allo Zainab Camp, ho parlato con il capo villaggio, ma per quanto riguarda la missione niente da fare. Ho provato tutti gli argomenti possibili, ma non si sblocca nulla. Ho conferito anche con la donna saggia, ma ho ottenuto lo stesso risultato." La faccenda supera le mie capacità cognitive odierne. Quindi, ricorriamo al consiglio dei lettori!

Games RADAR

PUNTO DI CONT@TTO

Diamo un'occhiata ai segreti del nostro sito, punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: notizie, scoop, prove per ogni piattaforma e un contatto costante con le redazioni, il tutto gestito dall'infaticabile [GMC] Kevorkian.

IL NOSTRO SITO

Games Radar Italia (www.gamesradar.it) è un sito nato nel dicembre del 2000 con l'obiettivo di fornire a tutti i videogiocatori informazioni puntuali e aggiornate sui nostri hobby preferiti. Possiamo quindi trovare diversi canali dedicati a tutte le piattaforme di gioco: dal PC a Xbox, passando per PlayStation 2, Gameboy Advance e GameCube.

gamesradar.it
IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

VEDI >> Multi PC XBOX SONY NINTENDO
Tutto News Provati Scoop Trucchi Download Speciali

Cerca (2)
Forum — Quattro chiacchiere (1)
Abbonatevi — Il meglio a meno
Aste — Compra e vendi giochi usati
Bookmark — Aggiungi ai preferiti
Contatti (7) — Games Radar, GMC, Nintendo, PSM, Videogiochi, Xbox Ufficiale

MULTI — Ubisoft si aggiudica The Bard's... (3)
Il caustico remake del classico GDR arriverà in Europa.
Segue>>

PC — Vampire: The Masquerade - Bloodlines
[Provati] Sono tempi interessanti per essere un vampiro a Los Angeles! Epidemie, lupi mannari, spettri... e, secondo alcuni, perfino il Giorno del Giudizio!
Segue>>

MULTI — Svelato Timeshift
[News] Sparatutto in quattro dimensioni.
Segue>>

[PC] Annunciato Nemesis Strike
[News] Due agenti antiterrorismo e molta fisica, parrebbe.
Segue>>

[PC] Cancellato Wish
[News] Continua la strage dei MMORPG.
Segue>>

[PC] Nuove schermate per STALKER
[News] Ben trentacinque immagini dello sparatutto ambientato a Chernobyl.
Segue>>

Martedì 11/1/05 (6)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER (9)
NUOVO NUMERO
ABBONATEVI | E-MAIL

IL RADAR CONSIGLIA (10)
Giochi da avere a tutti i costi
1. ...
2. ...
3. Half-Life 2

FILMATI FRESCHI (8)
Delizie video

DAL FORUM... (5)
Perle di saggezza

future games

❶ Il Forum

Vogliamo parlare con esperti di hardware o scambiare quattro chiacchiere con i redattori? Il Forum, questo mese completamente rinnovato, consente di tenersi in contatto con la comunità virtuale del sito.

❷ Il Motore di Ricerca

Tutto il sito, a portata di "dito". Digitiamo il nome di ciò che stiamo cercando e, in un attimo, troveremo quello che è stato scritto in proposito: scoop, speciali e prove, le notizie da sapere su ogni gioco.

❸ Gli Articoli

L'ossatura di GamesRadar. Dagli scoop, alle prove possiamo seguire tutto il cammino di sviluppo di un titolo. Cominciamo con le prime immagini e arriviamo alla prova completa, con il rigore e la professionalità delle nostre riviste.

❹ I canali

Clicchiamo su queste voci per accedere alle pagine delle nostre piattaforme preferite. PC, PlayStation, le console Nintendo e anche Xbox!

❺ Dal Forum

I Topic più caldi del momento vengono riassunti in questo spazio, in modo da portarci con un clic nel vivo della discussione!

❻ Download

Come sappiamo, la Grande Rete è una risorsa insostituibile per i videogiochi. In questa sezione, troveremo filmati, demo, patch e tutto quanto serve a tenere sempre vivo l'interesse attorno ai titoli più apprezzati. Il punto adatto per chi non vuole attendere i CD e i DVD di GMC.

❼ Contatti

Il punto giusto per inviare delle e-mail direttamente alla redazione della nostra rivista preferita.

❽ Filmati Freschi

Vogliamo vedere in azione il gioco che stiamo attendendo da tanto tempo? Ecco una scelta sempre aggiornata dei video presenti sulla Rete o inviatici in esclusiva dalle case software.

❾ Il Nuovo Numero

Per scoprire in anticipo di cosa scriverà la nostra rivista preferita, seguiamo questo link. Pochi giorni prima della sua comparsa in edicola, avremo un assaggio degli Scoop, degli Speciali e delle Prove di GMC, oltre ai contenuti dei suoi CD e DVD.

❿ Il Radar Consiglia

Stiamo pensando di investire i risparmi in un titolo imperdibile per la nostra piattaforma di gioco? Niente di più semplice! Affidiamoci ai sapienti consigli degli esperti di GamesRadar e trascorreremo ore di divertimento assicurato.

IL PUNTO DI INCONTRO CON LA REDAZIONE: IL FORUM

Grazie agli sforzi di Gorman e [GMC]Kevorkian in persona, il Forum è stato recentemente rinnovato: ora è più veloce e accattivante dal punto di vista grafico! Il primo canale, "Mondo Computer" è per tutti i possessori di PC: se volete informazioni sulle schede 3D, per esempio, andate qui. Per entrare in contatto con le redazioni, puntiamo su "Games Contact - GMC, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale". Complimenti e suggerimenti, ma anche critiche e lamentele, sono il pane di questo canale.

LE NEWS

Come venire a conoscenza delle ultime novità in fatto di videogiochi? Dove ascoltare le voci di corridoio dell'industria? Semplice. Clicchiamo sul canale "News" e potremo conoscere in tempo reale cosa succede nell'universo del nostro passatempo preferito. Dal PC alle console, su questo canale troviamo anche immagini appena arrivate dalle case editrici o dagli sviluppatori. Insomma, se vogliamo essere sempre aggiornati, questo è il canale che fa per noi.



QUESTO MESE SUL FORUM

Il Forum di GamesRadar è il luogo di incontro tra lettori e redattori di GMC, ma anche un posto dove possiamo semplicemente dire la nostra sul mondo dei giochi o su quello che pensiamo. In queste pagine, **Skulz** segnalerà ogni mese gli argomenti più interessanti. Per partecipare sarà sufficiente puntare il nostro browser in direzione del Forum e darci dentro con la tastiera!



Anubis commenta il suo avatar in *Morrowind*: "Sbavate! Il mio plug aggiunge le armi di Wolverine, una come pugnale e l'altra come falso pugnale, facendolo passare per scudo."

Questo mese, non ci sono righe da perdere, per via di alcuni argomenti di spessore ludico presenti nel **Forum**, quindi bando alle (mie) ciance e sotto con demone saccheggiatore, curatore del **Thread** "I vostri alter ego in *Morrowind*". Il superbo conoscitore del mondo creato da Bethesda afferma che: Sotto idea di Cetruzzo ho pensato di aprire un Topic dove postare le immagini e le statistiche dei PG di *Morrowind*. Ottima trovata! Una delle creazioni, nello specifico quella di Anubis, è ammirabile nell'immagine di questa pagina, mentre stando a quanto affermato da lupo3: Tsk, non appena vedrete il mio PG vi metterete a piangere, alcune resteranno recluse sugli hard disk dei giocatori. Anche se, e cito Lord Magnithus: Con i plug tutti sappiamo fare cose eccezionali, mentre con *Morrowind* e basta non è facile farsi un equip bello a vedersi e utile nel gioco. Ma l'Anubis di cui sopra non perde tempo a sottolineare che, in verità: Non tutti sono capaci di dare il meglio con i plug. Ottimo, la diatriba rimane accesa. È proprio questo che serve alla vivacità del **Forum**: discorsi sempre, possibilmente animati!

Secondo gioco, meno complesso di *Morrowind*, ma comunque degno delle nostre attenzioni. In "*Prince of Persia 2: Spirito Guerriero* [Official Topic]", a cura di Mefisto1987 si parla di... mi sembra chiaro. Scrive il diavoletto: L'ho preso oggi e devo dire che è davvero uno spettacolo... Il Principe è più stiloso che mai. Mi fa piacere sentire tanto entusiasmo, visto che un paio di mesi or sono ho recensito il gioco e ne sono rimasto estasiato. Sentiamo altri tifosi persiani, tipo Toad: Ci sto giocando, carino, peccato per la voce del principe (Gabriel Garko), che non si addice al personaggio. Uffa, ci lamentiamo spesso del fatto che alcuni giochi arrivano in Italia non tradotti a dovere e, quando ne esce uno con tanto di doppiaggio famoso, troviamo pure da ridire. Suvvia, un po' di positivismo alla CK2: L'ho finito. Devo dire che mi è piaciuto molto, la trama è fantastica. E perché no, anche del "negativismo" alla zetman: *Gente*, questo è il mio sfogo. Pensavo: mi è piaciuto il primo, perché il secondo dovrebbe essere brutto? E invece è un incubo! *Grafica* banale, con quintali di nebbia che non fa capire assolutamente cos'hai intorno. Musiche orride. Un doppiaggio mal fatto, che non sentivo dai tempi dei primi *FIFA*! Loquendo sarebbe più espressivo e direbbe cose più sensate (...). E via di questa critica. Onesta, ma a mio parere un po' troppo efferata. Tanto per unire il dilettevole (**Forum**) all'utile (acquisti) diamo una mano a c@rlodonz: Un consiglio: è meglio il primo episodio o il secondo? Per sayanmax: Sono alla pari, come se *Spirito Guerriero* fosse la seconda parte di un libro, mentre per H2o: L'atmosfera cupa è adattissima, in quanto rispecchia perfettamente la paura che prova il Principe inseguito dal suo destino (...). Se posso dire la mia a c@rlodonz: caro lettore prima giocati *Le Sabbie del Tempo* e poi, appena finito, vai con il *Guerriero*.

Nemmeno il tempo di prendere fiato e sotto con il terzo giocone! In "Ho finito *Half-Life 2* (spoiler qui)" Jack8 sentenzia senza mezze parole: Un finale pessimo! Ho atteso l'uscita di questo capolavoro, ma che cosa ho aspettato a fare? La grafica è veramente bella solo in alcune cose e il gioco, in molti tratti, si presenta ripetitivo. Ci sono pochi modelli di mostri e nessuna vera innovazione nell'aspetto sparatutto, a parte la gravity gun e la possibilità di utilizzare le formiche leone." Alla faccia della critica, qui siamo al bombardamento atomico! Bravo Jack8, sei coraggioso. Sentiamo qualcun altro, cyrus90: In effetti, ho atteso più *Doom 3*, che *Half-Life 2*, proprio per le ragioni che hai già elencato. Ciò non toglie, però, che *Half-Life 2* sia un bel gioco, e Calle7: Secondo me, se lo giocavi con più calma, senza divorartelo tutto in tre giorni, i tuoi pareri sarebbero stati diversi. Inoltre, dubito che se il gioco ti avesse fatto tanto schifo, saresti riuscito a sorbirtelo in apnea per tre giorni fino a finirlo. E la discussione continua...

Noi, invece, abbassiamo i toni e, prima di calare il sipario, vediamo cosa naviga nel Mar dei Caraibi con il **Thread** di Aliax, "*Sid Meyer's Pirates* – Thread Ufficiale". Per Gemini il gioco: È eccezionale! Ho ucciso il pirata che aveva informazioni su mia sorella e gli ho fregato la nave, ora sono potentissimo! Anche Taurus ha le idee chiare: Bellissimo, ottima grafica. Conquisterò i Caraibi! OK, è chiaro che sul **Forum** è impossibile abbassarli, i toni.

LE ALTRE VOCI DEL FORUM

Il Forum di GamesRadar.it non è solo Mondo Computer, ma nasconde anche altri canali tematici molto utili e divertenti. Ecco qualche citazione per iniziare a conoscerli.

Libri e fumetti
"Il Codice da Vinci", autore BVZM
L'ho finito e devo dire che, in effetti, si fa leggere e che le ambientazioni sono carine. Bisogna, però, stabilire una cosa: si tratta di un'americanata e riporta un sacco di inesattezze.

TV Radar
"Fuori Orario", autore pentothal
Skolimovski è davvero un grande. Veder nuotare gente insieme alla gigantografia cartonata di una donna non è da tutti i giorni.

Movie Radar
"Il 2005 che ci aspetta", Raging Bull
Il primo film interessante sarà "Alexander" di Stone, seguito a ruota da "Ray" con Jamie Foxx e da "Neverland" con il mitico Johnny Depp, senza dimenticare "The Aviator" di Scorsese.

GLOSSARIO

Thread
È una parola inglese che significa "Filo", e indica un argomento di discussione che consiste di un messaggio principale con tutti le risposte correlate.

Nick
Da "Nickname", ovvero "Soprannome". Il Nick è il nome che decidiamo di adottare quando siamo sul Forum.

Post
Il Post è il messaggio che inviamo e che si aggiunge al Thread di un argomento.

Topic
Con questa parola viene definito l'argomento principale della conversazione.

Moderatore
Il Moderatore è colui che controlla che le discussioni che avvengono all'interno del Forum rimangano nei limiti del colloquio civile e che si preoccupa di eliminare dai post tutti gli elementi che possono risultare offensivi o illegali.

Top
È l'argomento che sta sempre in cima all'elenco dei Thread.

Reply
Indica la risposta data a un precedente messaggio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL CD

Questo mese, sul CD ci attende il nuovo episodio di una saga famosa e longeva, *The Settlers: L'Eredità dei Re*. Se preferiamo il rombo dei motori, troveremo pane per i nostri denti grazie a *Ford Racing 3*, mentre, in tema di velocità, gli sciatori più incalliti si potranno cimentare con *Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier*.

A cura di **Marcello Cirillo**

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@ futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

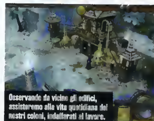
STRATEGIA IN TEMPO REALE

THE SETTLERS: L'EREDITA' DEI RE

Insediamenti medievali da costruire, colonizzare e difendere.

COMANDI PRINCIPALI
Controlleremo la nostra colonia con il solo ausilio del mouse.
Clic sinistro del mouse – Seleziona
Clic destro del mouse – Impartisci ordine
CTRL+1/9 – Assegna un numero al gruppo selezionato
1/9 – Richiama un gruppo precedentemente selezionato
Rotella del mouse – Zoom

Costruire e amministrare una piccola città medievale non è un compito semplice. Tutto ciò che abbiamo per cominciare è una modesta fortezza, due o tre edifici di primaria importanza, qualche lavoratore e una manciata di materie prime, a malapena sufficienti per le necessità più impellenti. L'esplorazione del territorio e la ricerca delle risorse che può offrirci sono tra i compiti essenziali da portare a termine. In seguito, penseremo a espandere i nostri possedimenti ma, per farlo, dovremo attirare nell'insediamento nuovi coloni. Ogni edificio che costruiremo, infatti, dalla semplice cava di pietra alla chiesa, avrà bisogno di personale per funzionare.


Osservando da vicino gli edifici, assisteremo alla vita quotidiana dei nostri coloni, indaffarati al lavoro.



I nuovi arrivati dovranno anche avere un posto dove dormire e del cibo: per evitare defezioni causate dal malcontento, sarà consigliabile approntare un numero adeguato di cottage e fattorie, che ospiteranno e sfameranno i nostri sudditi. Se vogliamo che la vita scorra felice nella cittadina, sarà bene occuparci anche della sua difesa: ai normali soldati, che recluteremo nelle caserme, si affiancheranno delle figure particolari, gli eroi. Tali personaggi saranno, in genere, più coriacei, dotati di abilità speciali di cui potremo disporre in battaglia e ci aiuteranno a portare a termine gli obiettivi specifici di ciascuna missione.

Il demo di *The Settlers: L'Eredità dei Re* ci offre due mappe distinte, che ci terranno impegnati per qualche ora. Il primo scenario, in particolare, ci aiuterà a comprendere le meccaniche del gioco grazie a un tutorial in lingua inglese. Per scoprire ogni aspetto di *L'Eredità dei Re*, non dimentichiamo di leggerne la recensione a pagina 116. Durante l'installazione del demo, ci verrà chiesto se intendiamo effettuare la registrazione del gioco. Tale procedura è assolutamente facoltativa e non avremo alcun problema, anche se decideremo di evitarla.





■ **Casa** Ubisoft
■ **Requisiti** PIII 1.0 GHz, 128 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 64 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Ubisoft\Demo\THE SETTLERS - Heritage of Kings Demo\Unistall THE SETTLERS - Heritage of Kings Demo**. Scegliamo di eliminare completamente il gioco e procediamo. Ogni traccia di *The Settlers: L'Eredità dei Re* sarà rimossa dal nostro computer.

GIOCO DI GUIDA

FORD RACING 3

Corse folli alla guida di vecchie e nuove Ford.

Ford Racing 3 ci mette al volante delle macchine più disparate, la cui sola caratteristica comune è quella di essere (o essere state) prodotte dalla Ford. Certo, non si può dire che questo gioco faccia del realismo il proprio cavallo di battaglia: anche gli scontri più violenti non avranno altra conseguenza se non quella di rallentarci nella gara, le derapate non rovineranno nemmeno un po' le gomme del nostro bolide e, di tanto in tanto, assisteremo ad acrobazie degli altri piloti tanto spettacolari, quanto improbabili. Lo stile semplice e intuitivo di *Ford Racing 3* farà, però, la felicità dei piloti meno esperti, che avranno modo di divertirsi sul circuito presentato nel demo alla guida di vetture di ogni tipo.
La quattroruote con cui competere ci verrà assegnata a caso all'inizio della gara; i diversi modelli non presenteranno differenze di guida sostanziali e saranno tutti dotati di due cariche di accelerazione esplosiva per ciascun giro del circuito.
Non resta che scaldare i motori e goderci i bellissimi paesaggi che ammireremo durante la corsa.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra/sinistra - Sterzo
Frecce direzionali su/giù - Acceleratore/freno
CTRL destro - Turbo
Spazio - Freno a mano
Invio - Cambio Inquadratura
P - Pausa

■ **Casa** Empire Interactive
■ **Requisiti** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 37 MB HD, Scheda 3D 32 MB





NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Empire Interactive\Ford Racing 3 Demo\Rimuovi Ford Racing 3 Demo**. Scegliamo di eliminare anche i file di configurazione e proseguiamo. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal nostro computer.

"L'auto ci verrà assegnata all'inizio della gara"



Il faro e la zona portuale sono tra le zone più suggestive del circuito.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

Questo mese, aria nuova per il CD e il DVD di GMC! L'interfaccia completamente rinnovata vi permetterà, con pochi passi, di placare la vostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva del requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Tra gli shareware di questo mese, troviamo anche titoli piuttosto impegnativi e complessi, come *Micro Flight v5.0* o *NoLimits Roller Coaster Simulation*, che ci lancerà su vertiginose montagne russe. Se siamo appassionati del gioco della dama, *3D Checkers Unlimited* si rivelerà un valido sfidante, mentre per i momenti di puro relax, possiamo optare per *Mad Cars*, *Big Kahuna Reef* o *Spin And Win*, in cui parteciperemo a un semplice quiz, simile a quelli visti in televisione.



La sezione Utility di questo mese ci offre i programmi indispensabili per giocare e sfruttare appieno il contenuto di CD e DVD, come WinZip, fondamentale per scoprire il contenuto degli archivi zip, e l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, che ci permette di leggere i file in formato pdf. Troveremo inoltre 3D Analyzer, indispensabile per emulare i Pixel Shader su schede che non li supportano, o StarForce Clean, che risolve eventuali problemi con la protezione StarForce 3.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Come di consueto, GMC ci offre un vasto archivio di trucchi e gabole, ultima risorsa per superare i punti più ostici dei nostri giochi preferiti.
Per accedere al programma **GMC Cheats!**, che contiene i preziosi codici, andiamo alla sezione **Utility** presente nell'interfaccia del CD, scegliamo dall'elenco **Trucchi GMC** e clicchiamo sul pulsante **Esegui**. All'interno del CD e del DVD non manca, poi, il database delle soluzioni complete, in formato PDF.



Nella sezione Mod del CD di questo mese troviamo tutto il necessario per divertirci con il gioco allegato, *Mafia*. Oltre al manuale in italiano e alle copertine, sia per CD, sia per DVD, potremo dare un'occhiata anche alla mappa completa e dettagliata della città di New Heaven. Chi si trovasse in difficoltà, infine, sarà libero di ricorrere alla soluzione completa del gioco, già pubblicata su GMC e qui riproposta in formato digitale.



La sezione video del DVD, questo mese, ci offre l'opportunità di dare un'occhiata al trailer ufficiale di *Splinter Cell Chaos Theory* (recensito a pagina 108) e ai Mod che sono riusciti ad approdare alla Fase Quattro del concorso Make Something Unreal indetto da nVidia.



Lista completa dei contenuti del CD 3

DEMO
The Settlers: L'Eredità dei Re
Ford Racing 3
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier

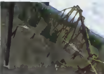
SHAREWARE
NoLimits Roller Coaster Simulation
Mad Cars
Big Kahuna Reef
Micro Flight v5.0
Incredible Ink
Spin And Win
3D Checkers Unlimited

UTILITY
Adobe Acrobat Reader 7.0
WinZip 9.0 SR-1
WinRar 3.42
StarForce Clean
3D Analyzer

ADD ON
Contenuti aggiuntivi per Mafia
Sul CD troviamo tutto quanto ci può servire per godere al meglio il gioco allegato questo mese: il celebre *Mafia*. Manuale in italiano, copertine, una mappa della città di Lost Heaven e, per chi si trovasse in difficoltà, la guida completa pubblicata qualche tempo fa su Giochi per il Mio Computer.

UN GIRO SULL'OTTOVOLANTE

Se siamo appassionati di montagne russe, non possiamo fare a meno di provare *NoLimits Roller Coaster Simulation*, che troviamo tra gli shareware di questo mese.
Il gioco, che per funzionare richiede una scheda grafica 3D, è composto da due parti, un editor per realizzare l'attrazione dei nostri sogni e un simulatore, che ci consente di provare in prima persona i tracciati.
La versione shareware dà modo di compiere un giro su ben cinque ottovolanti ideati dagli sviluppatori di questo promettente titolo e di sperimentare le potenzialità dell'editor. Non saremo liberi, invece, di salire a bordo delle nostre creazioni.



SIMULAZIONE SPORTIVA

SKI RACING 2005 FEATURING HERMANN MAIER

Una folle discesa su neve decisamente artificiale.



Questo pendio vertiginoso è uno dei tratti più emozionanti del tracciato.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
i – Cambia posizione della telecamera
ESC – Menu
S – Partenza

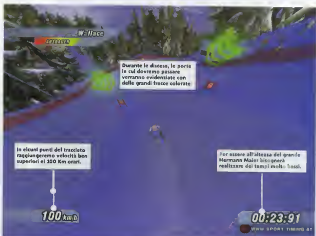
Non è da tutti effettuare una discesa perfetta su un ripido pendio innevato, con gli sci ai piedi, per di più in tempi da record.
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier permette di provare l'ebbrezza della velocità, seppur solamente sul monitor del nostro computer, e di sfrecciare sulle più conosciute piste del campionato mondiale di sci, senza rischiare di rompersi l'osso del collo.
Il demo del gioco ci vede lanciati sul tanto famoso, quanto vertiginoso pendio di Kitzbühel. Una corsa non priva di difficoltà e di adrenalina, durante la quale ogni minimo errore ci costerà la squalifica.
La versione di prova di *Ski Racing 2005*, purtroppo, non è in italiano. Vediamo, quindi, nel dettaglio come mettere gli sci ai piedi il più in fretta possibile. L'installazione, per quanto in tedesco, non dovrebbe creare troppi problemi: quando apparirà la finestra di dialogo, chicchiamo sul pulsante **Weiter** tre volte. A questo punto, il programma copierà i file necessari sul nostro disco fisso. Al termine del processo, premiamo il bottone **Fertigstellen**.
Per cominciare rapidamente la prima discesa, lanciamo il gioco dal menu di Avvio. Premiamo il tasto **Invio** fino a quando non apparirà la schermata in cui selezionare il nostro alter ego (di cui apparirà un modello tridimensionale). Usando le frecce direzionali potremo selezionare le caratteristiche disponibili (come la nazionalità) e cambiarle a piacimento.
Schiacciamo ancora una volta **Invio** e inseriamo il nome dello sciatore. Completiamo la fase di preparazione premendo **Invio** un paio di volte ed eccoci pronti per la discesa!



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\JoWooD\Ski Racing 2005 Demo\Ski Racing 2005 Demo deinstallieren**. Quando apparirà la finestra di dialogo, premiamo prima il pulsante **Weiter** poi **Ende**. Scegliamo di eliminare anche le partite salvate e procediamo. Per eliminare le ultime tracce del gioco, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\JoWooD\Ski Racing 2005 Demo**.

■ **Casa** JoWooD
■ **Requisiti** P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 78 MB HD, Scheda 3D 64 MB

"Ogni minimo errore ci costerà la squalifica"



Durante la discesa, le porte in cui dovremo passare verranno evidenziate con delle grandi frecce colorate

In alcuni punti del tracciato raggiungeremo velocità ben superiori ai 100 Km orari.

Per essere all'altezza del grande Hermann Maier bisognerà realizzare dei tempi molto bassi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GUIDA AL DVD

Il DVD è presente solo nella versione DVD in vendita a 7,70 Euro

Se non ci basta il CD-ROM demo, all'interno del fantastico DVD troveremo i seguenti contenuti speciali.

ATTENZIONE!

La nuova interfaccia del DVD allegato a GMC introduce la funzionalità "requisiti di sistema", un metodo di valutazione del nostro PC in relazione alle specifiche di ogni demo. È stata riscontrata una incompatibilità con il sistema operativo Windows 98, che può causare uno sfasamento dei dati. Già il prossimo numero porterà con sé la correzione di questo inconveniente.

DEMO

HALF-LIFE 2

Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 128 MB, collegamento a Internet

Half-Life 2 è un titolo molto atteso e, per giocare al demo, dobbiamo seguire alcune semplici istruzioni. Assicuriamoci di essere connessi a Internet e avviamo l'installazione. Verrà attivata sul nostro PC la piattaforma Steam, attraverso cui richiamare il demo di *Half-Life 2* e qualsiasi gioco Valve. Sarà richiesta la registrazione gratuita al servizio, per la quale andranno forniti un nome utente e un indirizzo e-mail valido. Al termine dell'installazione, troveremo Steam nella Tray Bar, accanto all'orologio e di sistema. Facciamo partire il demo cliccando con il tasto destro, attivando la voce del menu Gioca, selezionando il titolo e facendo clic su Avvia partita.

THE PROJECT

Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB

Non si tratta di un vero e proprio gioco, quanto piuttosto della dimostrazione di quanto può fare la miscela esplosiva di una scheda ATI con un buon motore grafico. Attendiamo con ansia che gli sviluppatori di *Far Cry* inseriscano nel loro prossimo titolo tutto quando ci mostrano in *The Project*.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Pentium4 1,5 GHZ, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB, connessione a Internet

Una versione dimostrativa particolarmente pregiata, che regala una peculiarità difficile da trovare in altri demo concorrenti. È infatti presente un intero livello per la modalità single player che non si trova neppure nella versione completa del gioco. In questo demo possiamo anche provare l'ebbrezza del multiplayer, secondo le modalità cooperative o competitive.

X-PLANE V8.03

Pentium III 1 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 16 MB, DirectX 8.0

Siamo pronti a spiccare il volo con l'ultima fatica Laminar Research, che mette grande impegno anche nella definizione delle versioni dimostrative del proprio simulatore? Questa nuova versione vanta diversi miglioramenti agli scenari e il nuovo CL-415. Dobbiamo solamente fare i conti con la limitazione imposta all'uso del joystick: governerà il nostro aereo per un tempo massimo di 6 minuti. Inserendo il CD originale di *X-Plane* prima di avviare il demo, trasformeremo quest'ultimo in un patch (v8.03) della versione completa.

LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Pentium III 900, 128 MB RAM, scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0b

Direttamente dalle pagine di una fortunata serie di libri e dal film con Jim Carrey, i tre fratellini Violet, Klaus e Sunny dovranno venire a capo di fatti misteriosi attraverso quindici livelli in un'avventura targata Activision. Atmosfere cupe e tanta azione, sono la ricetta vincente di questo gioco, che possiamo assaggiare nel demo proposto questo mese.

HEARTS OF IRON 2

Pentium III 800, 128 MB RAM, scheda 3D 4 MB

Nel dicembre del 1944 si combatté la battaglia delle Ardenne. Sessant'anni dopo, Paradox Entertainment ha celebrato l'anniversario distribuendo un demo del proprio gioco strategico/gestionale ambientato durante questo cruento e decisivo fatto d'armi.

Lo scenario permette di saggiare il motore che gestisce le battaglie del titolo provato su questo stesso numero a pagina 126.

SENTINEL DESCENDANTS IN TIME

Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, scheda 3D 64 MB

Il motore grafico di *No One Lives Forever 2* torna in campo per un'altra avventura 3D tutta da scoprire. Si tratta di un gioco d'azione/avventura in prima persona in cui sperimentare l'interessante non linearità di alcuni enigmi e una trama molto ricca. Il demo include due livelli di gioco, un assaggio degli otto mondi e dei tre livelli di difficoltà presenti nella versione completa.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0

La software house ungherese Invictus propone il demo aggiornato di *Cross Racing Championship*, un adrenalinico gioco di corse. Le due macchine a disposizione, le quattro modalità di gioco e i due tracciati su sterrato e asfalto rimangono invariati, ma possiamo contare su un controllo del veicolo perfezionato, su nuove visuali e su un'interazione più approfondita con il Force Feedback.

ICE HOCKEY CLUB MANAGER 2005

Pentium III 1 GHz, 64 MB RAM, scheda 3D 64 MB

Un demo imperibile per gli appassionati di hockey, in cui gli sviluppatori di JoWooD mettono a disposizione il gioco intero per un periodo di tempo limitato. La strada della vittoria su ghiaccio non è facile, bisogna infatti occuparsi degli aspetti organizzativi, prima di scendere sul campo. Gli elementi finanziari, di preparazione atletica e di gestione della squadra devono essere al massimo, prima di inforcare i pattini e gareggiare in prima persona per la vittoria.

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Pentium III 800, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB

Un lacrima di nostalgia omaggia il passaggio di consegne tra il più famoso e maldestro playboy della storia videoludica e il promettente nipote. Vediamo il giovane Larry Lovage ansioso di seguire le orme del prode zio, in avventure sentimentali ambientate al college. La veste grafica è completamente rinnovata, per rendere maggiore grazia alle bellezze che costellano il gioco.

TERRORIST TAKEDOWN

Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB

Trenta minuti sono sufficienti a salvare il mondo. Casualmente, è proprio il tempo che abbiamo a disposizione per provare *Terrorist Takedown* completo, prima che scada la validità della versione dimostrativa. Prepariamoci a riversare fiumi di proiettili contro i terroristi che popolano le sedici missioni disponibili. Un particolare: ci muoveremo sempre a bordo di veicoli.

NOVODEX ROCKET

Pentium III 800, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB

Anche la tecnica vuole la sua parte.

Ecco una dimostrazione del brillante lavoro di programmazione cui dobbiamo le nostre sfrenate partite a diversi titoli basati sulla tecnologia di *Unreal*.

PATCH

VAMPIRE - THE MASQUERADE: BLOODLINES V1.2
Una patch concentrata sulla risoluzione dei problemi più conosciuti legati alle quest, all'uso di magie in combinazione e ad altri bug che minavano la giocabilità di questo splendido titolo.

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE V1.51
Call of Duty: United Offensive 1.51 trasforma l'omonimo titolo in un razzo, sgravando il processore di molti calcoli richiesti negli scenari comprensivi di parecchi veicoli in movimento. Inoltre, vengono introdotti diversi comandi specifici per il modding e per gestire più facilmente i tornei.

CALL OF DUTY V1.5
I creatori di *Call of Duty* hanno distribuito una patch centrata sulla risoluzione di problemi e sull'introduzione di miglioramenti legati alla modalità multigiocatore. Senza trascurare l'aggiunta della mappa multiplayer mp_Tigertown nuova di zecca.

FOOTBALL MANAGER 2005 V.5.0.2
Una patch da 14 MB per correggere gli errori più vistosi in tutti gli aspetti del gioco e migliorare l'Intelligenza Artificiale nei calci d'angolo, nelle punizioni nei disimpegni difensivi.

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR 1.20
Il passaggio di *Warhammer 40.000 Dawn of War* dalla versione 1.10 alla 1.20 arricchisce gli scenari di gioco di due nuove mappe, oltre a risolvere vari problemi che affliggevano il salvataggio delle partite e alcune caratteristiche delle sfide multiplayer.

NEVERWINTER NIGHTS V1.65
La longevità di *Neverwinter Nights* sembra infinita e i continui miglioramenti non fanno che confortare questa tesi. Le tre patch proposte (*NWNItalian1.65OrigUpdate*.exe, *NWNItalian1.65HotUUpdate*.exe, *NWNItalian1.65SoUUpdate*.exe) intervengono su *Neverwinter Nights* versione base, sull'espansione *Orde dal Sottosuolo* e su quella *Shadows of Undrentide*. Tutti in versione italiana.

FLATOUT V1.1
Finalmente, possiamo dire addio all'incompatibilità con i driver 66.93 e 67.03 di nVidia, ai rallentamenti con la modalità Force Feedback attiva e ad altri problemi. Per aggiornare *FlatOut*, estraiamo semplicemente **Flatout.exe**, **patch.bfs** e **patch.ini** nella directory di installazione del gioco.

ARMIES OF EXIGO V1.2B
Un aggiornamento da prendere con le pinze, in quanto si porta via tutti i salvataggi effettuati fino a questo momento. In cambio, abbiamo miglioramenti dell'interfaccia di gioco, dell'editor dei livelli e delle partite multiplayer.

PACIFIC FIGHTERS V.3.03 (3.03M)
Due patch tra cui scegliere, qualora si sia installato *Pacific Fighters* come gioco "a sé stante" o come parte del "gruppo" *Forgotten Battles+Ace Expansion Pack*. Nel primo caso, apriamo la cartella **PFStandAlone** e attiviamo *pf_303.exe*. Diversamente, invece, avviamo *pf_303m.exe* sotto **PF+FB+AEP**.

NBA Live 2005 v1.1
Gli atleti che si "scannano" sotto i canestri di EA avevano proprio bisogno di questa patch, in cui vengono risolti il problema del passaggio di statistiche da una stagione all'altra nel Dynasty Mode e quello nel salvataggio, sempre delle statistiche, durante le partire online.

ADD ON

THE WOLF 2005 EVOLUTION PATCH 3.1 PER PES 4
Questo mastodontico modulo aggiuntivo si concentra sulla correzione di vari elementi di contorno, tra cui nomi giocatori, divise e altri elementi scenici. Per l'installazione occorre decomprimere i file **e_text.afs**, **0_text.afs**, **e_sound.afs** e **0_sound.afs** nella cartella "dat" (facilmente reperibile all'interno della directory principale di *PES* 4) e la cartella "folder1" nella sottodirectory "save" (anch'essa reperibile all'interno della directory principale di *PES* 4).

DESERT COMBAT FINAL PER BATTLEFIELD 1942
Battlefield 1942 esce da *Desert Combat Final* completamente rinnovato. Cambia completamente ambientazione trasferendosi dal secondo conflitto mondiale, in una guerra moderna. Avviamo in sequenza **DesertCombat_0.7_Full_Install.exe** e **dc_final_client.exe** per installare il Mod.

DC EXTENDED PER DESERT COMBAT
Parlare dell'espansione di un Mod è abbastanza curioso, ma testimonia la validità del modulo aggiuntivo base. *DC Extended* richiede solamente di cliccare due volte sul file **dcx8_client_install.exe** e poi su **DCX8.1_Client_Patch.exe**, naturalmente dopo aver installato *Desert Combat*.

MAP PACK PER CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE
Due nuove mappe e l'aggiornamento di sei scenari ora giocabili nelle modalità Capture The Flag e Dominations Game non sono uno scherzo. Soprattutto per titoli sempre molto giocati come *Call of Duty* e relativa espansione.

CONTENUTI AGGIUNTIVI PER HALF-LIFE 2
La bellezza di *Half-Life 2* ha stimolato la fantasia dei giocatori più creativi, che hanno messo in circolazione parecchi contenuti aggiuntivi. In questa selezione troviamo nuove mappe e la possibilità di guidare senza pietà i potentissimi "ragni meccanici" Strider.

POINT OF EXISTENCE BETA V2.0 PER BATTLEFIELD VIETNAM
Dal Vietnam, ai conflitti moderni il passo è breve. Basta avere installato *Battlefield Vietnam* e far girare questo copioso Mod di circa 800 MB. Gli armamenti più attuali e letali ci stanno aspettando con ansia.

PROJECT AI: MOD PER HALO
Non è sempre possibile scontrarsi sul Web con amici e giocatori in carne e ossa, ed è l'Intelligenza Artificiale a fare la differenza nelle partite single player. *Halo* riceve proprio un'iniezione di intelligenza con questo Mod, che porta anche qualche modifica al multiplayer.

HOMECRAFTER PLUS PER THE SIMS 2
Maxis ed Electronic Arts hanno a cuore le sorti di uno dei loro giochi più riusciti e pensano sempre a mille miglioramenti. Ecco la soluzione definitiva per la carta da parati e i pavimenti di *The Sims 2*, con HomeCrafter Plus: programma per importare texture personalizzate.

MAP EDITOR E MAPPE AGGIUNTIVE PER SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Un Editor senza mappe non è completo. Quindi, GMC propone, questo mese, l'accoppiata vincente del programma ufficiale per creare nuovi livelli e una manciata di scenari già pronti da modificare o da giocare così come sono.

RED ORCHESTRA: COMBINED ARMS PER UT 2004
Alcuni giochi guadagnano un'epoca, altri tornano nel passato. *UT 2004* abbandona il futuro lontano e si catapulta nel secondo conflitto mondiale. L'installazione avviene tramite **ro_31_install.exe**, ma per disporre di altre mappe e armi, è meglio installare anche la patch **ro_31_map_patch.exe**.

MAPPE AGGIUNTIVE PER UT 2004
Andiamo sul classico con sei nuove mappe per agguerrite partite con gli amici o solo per perfezionarsi nelle tattiche di combattimento. Un doppio clic sul file eseguibile e il gioco è fatto.

MULTIPLAYER MAP PACK PER WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR
Direttamente dai betatester di THQ, cinque mappe multiplayer per *Warhammmer 40.000 Dawn of War*. Per installarle, occorre decomprimere il contenuto del file **celebrity_graveyard_map_pack.rar** nella cartella principale.

MOD E PATCH PER EUROPA UNIVERSALIS II
Europa Universalis II, allegato anche all'edizione Budget di Giochi per il Mio Computer di gennaio 2005, continua a divertire gli appassionati. Prima di riporlo, dunque, vale la pena di sperimentare questa ricca collezione di moduli aggiuntivi, patch e file di traduzione in italiano.

SHAREWARE

Oltre ai programmi specificati nella Guida al CD:

Turbo Sliders
Foxy Jumper 2 Winter Adventures
3D Darts Professional
Jewel Quest
Snowy: Puzzle Islands
Monster Fair

VIDEO

Make Something Unreal Phase Four
Splinter Cell Chaos Theory

GIOCO COMPLETO MAFIA

Nella vita, a volte, si presentano occasioni che proprio "non si possono rifiutare..."

GUIDARE un taxi nel caotico traffico di una città americana degli Anni '30 non era certo una passeggiata. Lo sa bene Thomas Angelo: trasportando clienti da una parte all'altra di Lost Heaven riusciva a malapena a guadagnare quel tanto che gli bastava per sbarcare il lunario. Almeno fino a quando una corsa particolarmente movimentata non gli presentò un'occasione, per certi versi, migliore.

Mafia racconta le vicende del tassista appena citato (presto neo-picciotto della "famiglia" Salieri), adottando un approccio divertente quanto realistico per proporci uno spaccato dell'epoca del proibizionismo. Le sparatorie e gli agguati non mancano, infatti, ma è sopratutto sull'atmosfera che gli sviluppatori hanno puntato per affascinare i giocatori. In effetti, sembra di vivere all'interno dell'universo de "Il Padrino", in una città ricreata alla perfezione ispirandosi alla New York dei primi Anni '30 e impreziosita da personaggi non giocanti capaci di dare spessore agli eventi. Grazie anche a un doppiaggio in italiano semplicemente eccellente, caratterizzato da accenti siciliani mai sopra le righe o eccessivamente caricaturali, ci si trova immersi nel mondo del gioco al punto da aspettarsi, da un momento all'altro, di incontrare volti noti, come quello rotondo e pasciuto di Clemenza, la figura imponente di Luca Brasi o uno dei tanti personaggi portati sul grande schermo da Joe

Tra una sparatoria e l'altra può capitare di accompagnarsi a una bella ragazza.



Il traffico pedonale è piuttosto denso a Lost Heaven, e talvolta è necessario attaccarsi al clacson.

COME GIOCARE?

Una volta completata la procedura di installazione, piuttosto lunga a causa della mole di dati da copiare sul disco fisso, potrete lanciarvi nella vostra carriera all'interno dell'organizzazione malavitosa più celebre della storia dei videogiochi. Non prima di aver impostato le opzioni grafiche, però! *Mafia* non richiede l'applicazione di alcuna patch, essendo già aggiornato alla versione 1.2.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Mafia* è necessario almeno un Pentium III 500, con 96 MB di RAM e una scheda 3D da 16 MB. Questi sono i requisiti minimi, con cui bisognerà accettare qualche inevitabile compromesso. La casa produttrice consiglia di utilizzare almeno un Pentium III 700, dotato di 128 MB di RAM e di una scheda 3D Transform & Lighting da 32 MB per evitare problemi, anche se per ottenere veramente il massimo, a risoluzioni molto elevate e con AntiAliasing attivato, è necessario un computer di classe Pentium4, con una buona dotazione di RAM a bordo (almeno 256 MB) e una scheda video piuttosto potente. Il gioco fa uso delle librerie di modellazione dell'audio EAX, quindi è consigliata la presenza nel sistema di una scheda sonora compatibile. L'installazione su disco fisso occupa 1,8 GB in totale, i sistemi operativi compatibili sono Windows 98, 98 SE, ME, 2000 e XP e *Mafia* richiede la presenza delle DirectX 8.1 o successive per funzionare.


Come in *GTA* è possibile impadronirsi di qualsiasi mezzo, opzione utile soprattutto in situazioni problematiche...



Pesci. Le analogie con la celebre saga tratta dal libro di Mario Puzo le ritroviamo anche nei panni dell'antagonista di turno, Don Morello, un boss senza scrupoli che si contrappone alla "bonarietà" di un Salieri molto vicino al personaggio di Vito Corleone. Tra i due capi scoccherà presto una conflittualità che non potrà che portare, come da tradizione, "ai materassi".

Mafia propone al giocatore missioni molto varie, caratterizzate da sezioni a piedi e da scorrazzamenti al volante di una vettura. Le due anime del gioco si fondono alla perfezione, al punto che – come in un gioco della serie *Grand Theft Auto* – Tommy imparerà ben presto ad appropriarsi di una vasta tipologia di automobili d'epoca, che potrà aggiungere al garage personale del Boss e impiegare per spostarsi nella tentacolare Lost Heaven. Entrambe le componenti sono state curate in modo quasi maniacale, con le sequenze a piedi che ritraggono il protagonista in terza persona senza alcun problema di visuale (la telecamera si scosta e interviene una trasparenza quando Tommy si trova troppo vicino agli ostacoli), e quelle in auto che possono contare su un motore fisico tutt'altro che banale, realizzato appositamente per ricreare le sensazioni di guida delle mastodontiche autovetture degli Anni '30.

Chi è dotato di un volante completo di ritorno di forza troverà nelle sezioni di guida di *Mafia* un piccolo gioiello, un vero e proprio gioco nel gioco, da assaporare sia lungo le strade della città, sia nelle gare organizzate nell'autodromo cittadino.




Visitare il quartiere residenziale comporta una divertente ascesa tra i tornanti.



INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Installare *Mafia* sul computer è una procedura semplicissima: basta inserire il CD 1 nel lettore e attendere che il programma di avvio automatico lanci l'installazione. Se l'Autorun fosse disabilitato sul vostro computer, sarà sufficiente esplorare il CD e individuare il file **MafiaLauncher.exe**, da avviare con un doppio clic del mouse. Una volta di fronte alla schermata, basterà selezionare **Installa** e inserire, quando richiesto, i CD aggiuntivi. Al primo avvio, *Mafia* offrirà la schermata di configurazione, proponendo le impostazioni ideali per il PC in uso: è meglio non variarle inizialmente, a meno che non si sia certi di contare su un hardware capace di gestire impostazioni più avanzate. È comunque sempre possibile mutare la configurazione del gioco selezionando l'icona **Setup** dal menu d'avvio (**Start\Programmi\Mafia**). Per giocare è necessario lasciare il CD 1 nel lettore.
La procedura di disinstallazione può essere attivata inserendo nuovamente il CD 1 e selezionando la voce relativa nella schermata di avvio automatico; è anche disponibile un'apposita icona nel menu d'avvio (**Start\Programmi\Mafia\Unistall**) e una voce nel Pannello di Controllo **Installazione applicazioni**.

MANUALE, MAPPA, COPERTINE E SOLUZIONE

È possibile trovare il manuale completo di *Mafia*, in versione PDF, sul DVD e sul CD 4 allegati alle rispettive edizioni di Giochi per il Mio Computer: il file si chiama **Manuale Italiano Mafia.pdf**, ed è contenuto nella cartella **Dati\Mod\Mafia**.
Mafia è un gioco lungo e complesso, con alcuni passaggi molto impegnativi. Per questo motivo, abbiamo inserito nella medesima cartella sul DVD e sul CD 4 la soluzione completa del gioco in formato PDF, pubblicata in tre puntate sui numeri di GMC di dicembre 2002, Natale 2002 e gennaio 2003, oltre alla mappa di Lost Heaven, sempre in formato PDF (**Mappa Mafia.pdf**). All'interno di **Dati\Mod\Mafia** troverete anche le copertine di *Mafia*, da stampare per abbellire le apposite custodie in formato CD e DVD.

PROBLEMI INASPETTATI?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, facciamo riferimento al Forum del nostro sito, http://forum. gamesradar.it, per la precisione al canale Games Contact, dove troviamo una sezione dedicata al gioco completo, intitolata GMC – Gioco Completo Allegato.

GUIDA SICURA

In *Mafia* vivremo buona parte dell'avventura a bordo di un veicolo. La cura posta dagli sviluppatori nel comparto fisico del gioco rende la guida tutt'altro che banale. Le auto degli Anni '30 erano pesanti, potenti, ma piuttosto lente in ripresa e servirà sicuramente qualche partita prima di riuscire a prendere confidenza con il modello di guida.
Nonostante si impari presto ad affrontare curve e incroci, è comunque consigliabile utilizzare un joypad o - meglio ancora - un volante quando ci si trova seduti nell'abitacolo. La precisione ne guadagna, la conduzione delle varie quattroruote (soprattutto di quelle più potenti o dei bolidi da corsa) diventa più intuitiva e gli effetti di Force Feedback, per chi possiede un joystick o un volante compatibile, aggiungono ulteriore realismo all'esperienza di gioco.

I TASTI PRINCIPALI

La duplice natura di *Mafia* necessita di due profili di tasti diversificati, per la sezione a piedi e quella di guida. Tutti i pulsanti sono liberamente configurabili dall'apposito menu.

A PIEDI
W - Per avanzare
S - Per indietreggiare
A - Movimento laterale a sinistra
D - Movimento laterale a destra
Tasto destro mouse - Azione
Tasto sinistro mouse - Per sparare
Q - Per accucciarsi
E - Per saltare
Rotella del mouse - Per selezionare le armi
I - Inventario
H - Per nascondere l'arma
Backspace - Per liberarsi dell'arma
L - Ricaricare
R - Tiro di precisione
Blocco maiuscole - Alterna camminata e corsa
F1 - Obiettivi
TAB - Mappa

IN AUTO
Freccia Su - Per accelerare
Freccia Giù - Per frenare
Freccia Sinistra - Per svoltare a sinistra
Freccia Destra - Per svoltare a destra
F5 - Limitatore di velocità
A - Per salire di marcia
Z - Per scalare
K - Clacson
, - Per guardare a sinistra
. - Per guardare a destra
X - Frizione
M - Cambio Manuale/Automatico
C - Per cambiare inquadratura
0 (tastierino numerico) - Per riposizionare l'auto in gara

SONORO PROBLEMATICO?

Se, durante le vostre partite, vi troverete a sperimentare dei problemi nella riproduzione dell'audio (tipicamente accelerazioni repentine o volumi troppo bassi nella resa delle voci), entrate nel programma di impostazione del gioco seguendo il percorso **Start\Programmi\Mafia\Setup** e, nella sezione relativa all'audio, deselezionate gli effetti EAX e attivate la voce **Solo Mixaggio Software**.
Se i problemi dovessero persistere, potrebbe essere necessario abbassare o disabilitare del tutto l'accelerazione hardware: selezionate **Start\Esegui** e nella finestra digitate **dxdiag** seguito da **Invio** per aprire il pannello di controllo delle DirectX (se vi viene proposto di cercare driver aggiornati con firma digitale WHQL rispondete **No**). Aprite in **dxdiag** la pagina relativa alla scheda audio e agite sul controllo **Livello di accelerazione audio hardware**, dapprima diminuendolo e poi, se i difetti non accenneranno a sparire, disabilitandolo del tutto portando il cursore all'estrema sinistra. Ricordate di riattivare l'accelerazione audio quando non giocate a *Mafia*, così da ritornare nella condizione iniziale.

L'INTERFACCIA DI GIOCO

Per essere pronti a ogni evenienza, è bene sapere cosa propone l'interfaccia di gioco durante le nostre peripezie a Lost Heaven!



La bussola indica la direzione del vostro prossimo obiettivo.

Attenzione ai semafori e ai limiti di velocità, se volete evitare multe!

Premendo F1 è consentito ripassare gli obiettivi della missione.

Questo radar segnala il traffico che vi circonda utilizzando un pratico codice di colori.

Premendo il tasto M si passa dal cambio automatico a quello manuale.

Quando potrete interagire con qualcosa apparirà questo punto esclamativo.

Il tachimetro include anche l'indicatore della marcia innestata.

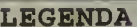
Il contagiri è utilissimo quando si usa il cambio manuale.

Anche in auto, Tommy può subire danni: attenzione agli incidenti!

IL DILEMMA DELLE ARMI

Durante il gioco, scoprirete che Vincenzo, l'armiere di Don Salieri, non sarà particolarmente generoso quando si tratterà di fornirvi l'arsenale necessario per le vostre missioni. Per fortuna, Tommy potrà raccogliere in qualsiasi momento altri strumenti d'offesa dai nemici eliminati e aggiungerli al suo inventario: una lieve pressione sulla rotella (o mediante l'apertura dell'inventario) vi consentirà di scegliere tra le armi a disposizione. Purtroppo, queste non verranno conservate di missione in missione e, inizialmente, sarete sempre legati al "braccino corto" del simpatico Vincenzo.

LA PIANTINA DI LOST HEAVEN



1 - Clark's Motel
Un "pizzo" da riscuotere per Don Salieri.

2 - Salieri's Warehouse
Il magazzino di Salieri è il centro di smistamento del whisky clandestino.

3 - Morello's Bar
Il quartier generale della cosca avversaria.

4 - Salieri's Bar
Il Bar di Salieri è il quartier generale della nostra "famiglia".

5 - Racing Circuit
Il circuito ci vedrà protagonisti di una gara mozzafiato.

6 - West Marshall Bridge
Il ponte sopraelevato va imboccato dai punti indicati.

7 - Central Island Tunnel
La via più breve per raggiungere il Salieri's Bar.

8 - Giuliano Bridge
Un altro ponte sopraelevato, da imboccare dagli incroci indicati.

9 - East Marshall Bridge
Questo ponte è sopraelevato solamente su Central Island.

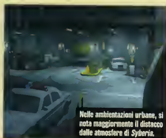
10 - Hotel Corleone
Luogo di piacere e malaffare che Tommy dovrà... disinfestare!

11 - Chiesa
L'unico luogo sicuro della città? Forse...

12 - Bertone's Autoservice
Luca Bertone è un meccanico amico: da visitare spesso!

STILL LIFE

Sulle tracce di un serial killer, in due epoche diverse. Possibile? Sì, grazie alla nuova avventura di Microids, che ci fa ritrovare una vecchia conoscenza.



Nelle ambientazioni urbane, si nota maggiormente il distacco dalle atmosfere di *Syberia*.

L'esplorazione di aree come questa sarà all'ordine del giorno, per la povera Victoria.

STILL LIFE SARA' NELLA LISTA DEI NOSTRI DESIDERI PERCHE':

- Promette una trama appassionante, divisa tra nonno e nipote.
- Graficamente ha ben poco da invidiare ai due *Syberia*.
- Impersoneremo di nuovo Gus McPherson, il protagonista di *Post Mortem*.
- Garantisce l'assenza di sequenze d'azione, mal viste dagli avventurieri "puri".

SVILUPPATORE	MICROIDS	GENERE	AVVENTURA GRAFICA
CASA	MICROIDS	INTERNET	WWW.STILLLIFE-GAME.COM

DATA DI USCITA APRILE 2005

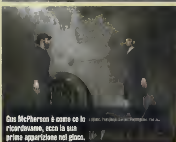


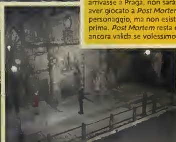
Molte delle ambientazioni sono davvero affascinanti, rivelando la loro natura originale di disegni portati a termine da mani esperte.

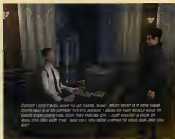

Victoria non è decisamente una ragazza tranquilla e pantofolaia.

PER CHI NON HA MAI GIOCATO *POST MORTEM*

Nonostante il legame di parentela tra i due protagonisti, Victoria e Gustav McPherson, aver preso parte alle vicende avvenute a Parigi, prima che "Gus" arrivasse a Praga, non sarà fondamentale per gustare *Still Life*. Semplicemente, aver giocato a *Post Mortem* permetterà di entrare prima e forse meglio nel personaggio, ma non esisteranno problemi nel caso non lo avessimo mai visto prima. *Post Mortem* resta comunque un'avventura piacevole e originale, ancora valida se volessimo giocarla nel frattempo.


Gus McPherson è come ce lo ricordavamo, ecco la sua prima apparizione nel gioco.





GLI appassionati di avventure grafiche considerano Microids una casa di produzione amica. Titoli come *Amerzone*, i due *Syberia* e *Post Mortem* sono stati apprezzati da moltissimi giocatori, sia per la loro realizzazione tecnica, sia per l'estetica molto curata.

Still Life è una nuova avventura che sembra la conseguenza naturale degli ultimi titoli della software house. Il perché è presto spiegato: gli sviluppatori dei due *Syberia* (ora senza più la collaborazione artistica di Benoît Sokal) hanno pensato di realizzare *Still Life* con uno stile molto curato, che richiama un po' le avventure di Kate Walker, inserendo nella storia una forte connessione con *Post Mortem*. Nei panni della giovane agente FBI Victoria McPherson, bisognerà indagare su alcuni omicidi perpetrati da un serial killer nella Chicago dei giorni nostri. In pieno periodo natalizio, la bella investigatrice deciderà di prendersi una piccola pausa. Tornando alla casa del padre e aprendo una cassa appartenuta al nonno Gustav (anch'egli investigatore in passato), troverà negli appunti di quest'ultimo una serie di delitti in tutto simili a quelli odierni, compiuti a Praga negli anni Venti. Un flashback sposterà l'azione in quel periodo e, improvvisamente, ci troveremo a impersonare il nonno della protagonista. Gus McPherson, personaggio a noi già noto in quanto protagonista di *Post Mortem* e trasferitosi a Praga dopo gli avvenimenti parigini, sarà impegnato a indagare sugli omicidi di alcune prostitute locali. Il gioco proseguirà alternando sezioni ambientate nel passato, con quelle in cui accompagneremo Victoria nel presente, svelando gradualmente misteri e affinità tra i due casi.

In questa fase dello sviluppo, l'avventura (interamente gestita via mouse) si presenta in maniera molto convincente, con fondali disegnati in cui si aggirano personaggi tridimensionali. Il sistema grafico è lo stesso di *Syberia*, con alcune novità quali la gestione delle ombre dei personaggi, che aggiunge profondità al già accattivante impatto estetico.

Si notano differenze anche nella trama – a tinte fosche e molto lontana dall'atmosfera fantastica e sognante che permeava molte sequenze di *Syberia* – e nel nuovo sistema di gestione dei dialoghi, che promette di essere innovativo rispetto ai titoli precedenti.

Gli enigmi non avranno soluzioni multiple come in *Post Mortem*, ma (assicurano gli sviluppatori) saranno coerenti e logici, cosa che non si poteva dire, purtroppo, di tutti i puzzle del secondo *Syberia*. In *Still Life*, infine, non dovrebbero esserci sequenze a tempo o d'azione. Inseguimenti, momenti concitati e scene simili saranno relegate ai filmati di intermezzo.

Tutto pare descrivere un'avventura interessante e con un'ottima storia. Speriamo che le promesse vengano mantenute.

GIOCHI COMPUTER

"LA TRAMA SARA' BEN LONTANA DALL'ATMOSFERA DI *SYBERIA*"

AVVENTURA PER ADULTI?

Prima dell'inizio della versione preliminare da noi testata, una visibilissima schermata avvertiva circa i contenuti "adulti" del gioco. In effetti, l'atmosfera generale di *Still Life* è abbastanza pesante e alcune scene, come i ritrovamenti delle vittime, sono "forti". Per decisa scelta dei programmatori, non si è voluto andare troppo oltre da questo punto di vista. Rimane il fatto, che il gioco sarà principalmente un thriller e che, forse, non risulterà adatto ai più giovani tra gli avventurieri su computer.

ATTENDERE PREGO!

***Still Life* dovrebbe arrivare nei negozi intorno al mese di aprile 2005.**

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Microids

Provenienza: Francia

Nati nel: 1985

Storia: Attivi da moltissimo tempo (per una compagnia di sviluppo di videogiochi), nella loro produzione hanno spaziato tra diversi generi, facendosi notare, in tempi recenti, particolarmente nel campo delle avventure grafiche. Per il trio di successi di *Amerzone* e i due episodi di *Syberia*, si sono avvalsi della collaborazione di Benoit Sokal. Con *Still Life* tentano di proseguire da soli e le premesse lasciano ben sperare.

Li conosciamo per: Nel genere delle avventure, *Amerzone*, i due episodi di *Syberia*, *Post Mortem*.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN QUATTORDICI PAGINE

Siamo in pieno inverno e fa freddo, quindi stiamocene rintanati nei nostri studioli a videogiocare ed evitiamo di uscire sul ponte di una baleniera alla deriva nel mare di Bering, per di più popolata da zombi... E questo è solo l'inizio delle News di questo mese!

A cura di **Primoz Skulj**

SURVIVAL-HORROR

COLD FEAR

Il pericolo viene dal freddo, anzi, dall'oceano.

LA cosa migliore che si possa fare per capire che razza di videogioco si nasconda dietro il titolo di *Cold Fear* è lasciar parlare Ubisoft, nella persona del managing director per l'Europa, Alain Corre.

"Gli appassionati sono sempre alla ricerca di esperienze nuove ed emozionanti, nell'ambito delle quali rientra anche l'intera categoria che combina l'azione con i contenuti horror. Il nostro *Cold Fear* sarà caratterizzato da uno scenario dinamico immerso nel mare in tempesta e alternerà intense fasi di combattimento contro nemici dotati di una spiccata Intelligenza Artificiale, con continui colpi di scena. Tanto per mettere in chiaro la situazione che i giocatori si troveranno ad affrontare, desidero solo sottolineare come un semplice giubbotto di salvataggio non sarà sufficiente e portare a casa la pelle."

Corre ha le idee chiare, ma GMC non si lascia influenzare dalle prospettive intriganti e, prima di passare alla fase di esaltazione, preferisce vederci più chiaro nelle vicende della guardia costiera Tom Hansen. La sua disavventura inizia con l'ispezione di una baleniera russa alla deriva nel mare di Bering e lo conduce poi su una piattaforma petrolifera. Stando a

"Tom Hansen attirerà i nemici in aree letali"

quanto lasciato trapelare dagli sviluppatori, entrambi gli scenari saranno contraddistinti da un alto livello di interattività e metteranno a disposizione numerosi elementi da sfruttare a proprio vantaggio nella lotta contro il male. Quest'ultimo si manifesterà sotto le spoglie di esseri umani, ma non solo. Infatti, proprio come esige la prospettiva horror, parte dei nemici presenti in *Cold Fear* sarà rappresentata da creature terrificanti, capaci di rendere insicuro (quando non mortifero) ogni angolo del gioco.



I nemici di Tom, oltre a essere parecchio brutti, dovrebbero anche disporre di un'intelligenza acuta.

La baleniera russa e, con tutta probabilità, anche la piattaforma petrolifera offriranno una serie di vantaggi e svantaggi. Tom, per esempio, sarà in grado di attirare i nemici in aree letali, in cui solo lui avrà la capacità di sopravvivere, ma allo stesso tempo dovrà anche badare a ogni passo per evitare di cadere in baratri senza ritorno. La prospettiva in termini di divertimento è, quindi, più che rosea, anche se rimane da appurare l'efficacia delle trappole che sarà possibile preparare nei livelli, oltre alla capacità dei colpi di scena menzionati in precedenza di far sudare freddo i giocatori.

Una cosa si può invece dare per scontata: la qualità dell'ambientazione. Esplorare una nave in balia delle onde è un'esperienza rara in ambito videoludico e, stando alle prime immagini diramate da Ubisoft, gli artisti sono stati in grado di riprodurla con dovizia di particolari.



La baleniere sarà riprodotta a dovere, senza lesinare sulle pennellate di ruggine.





CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIO[CO] COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

IN QUESTO NUMERO

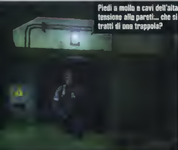
34 **BET ON SOLDIER**
Cosa accade quando il genere degli sparatutto in prima persona contrae la febbre delle scommesse.

34 **WORLD RACING 2**
Il seguito dell'eccellente gioco di guida sviluppato da Synetic, con quell'impronta arcade che non guasta.

35 **STREET RACING SYNDICATE**
Siamo di nuovo al volante e, invece, delle valige abbiamo messo nel bagagliaio il protossido di azoto!

35 **BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY**
L'atteso ritorno del simulatore di volo che fu di Rowan, per chi adora duellare e sparare nei cieli della Seconda Guerra Mondiale.





Piedi a mollo e cavi dell'alta tensione alle pareti... che si tratti di una trappola?



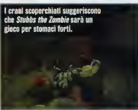
AZIONE

STUBBS THE ZOMBIE

La dura vita di un essere in putrefazione.

Alex Seropia, già fondatore di Bungie (famosa per *Halo* e *Myth*), ha avuto un'idea: infilarsi nella valigia il sistema grafico dello sparatutto in soggettiva di Master Chief e fondare un nuovo team di sviluppo, Wideload Games. Dopo aver potenziato il motore grafico, adattandolo alle specifiche di MHz e MB dei computer attuali, la squadra si è messa al lavoro sul suo primo progetto, l'anti survival-horror *Stubbs the Zombie*. La premessa, come sottolinea lo stesso Alex, è semplice: "Lo scopo dei giocatori sarà quello di partecipare alla scorpacciata degli Zombi." Il protagonista, lo Stubbs del titolo, farà parte delle schiere dei Non Morti e sarà impegnato a contagiare gli esseri umani per creare la propria orda di seguaci e, all'occorrenza, a maltrattarli con delle sanguinolente morsicate al cranio. La prospettiva di giocare dalla parte degli esseri in decomposizione è eccellente, ma il bello deve ancora venire! Tra i tocchi di classe della carneficina di Wideload si segnala, infatti, anche la possibilità di ferire gli umani lanciando loro contro i propri organi e gli arti a mo' di granate. Una volta afferrata dalla mano scagliata da Stubbs, la vittima si troverà sotto il controllo del giocatore, che ne disporrà a piacimento.

■ **Data di uscita:** estate 2005
■ **Internet:** www.stubbsthezombie.com



I crani scoperchiati suggeriscono che *Stubbs the Zombie* sarà un gioco per stomaci forti.

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

TIMESHIFT

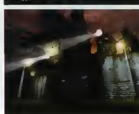
Il piacere di fraggare tenendo sotto controllo l'orologio...

Il mercato dei videogiochi per PC è ricco di sparatutto in prima persona, ma ciò non toglie che GMC sia sempre lieta di annunciare ai suoi lettori le novità degne di nota. Una su tutte, *TimeShift* di Atari. Si tratta di un esponente del genere in questione in cui i giocatori controlleranno il tempo per venire a capo delle missioni e per mettere a tacere i nemici. I comunicati ufficiali narrano di una giocabilità unica nel suo genere e di tecnologie grafiche all'avanguardia, ma queste, per il momento, rimangono solo parole. Proprio come quelle del vice presidente del marketing di Atari Europe, Martin Spiess, il quale ha annunciato che "l'implementazione della quarta dimensione nella meccanica di gioco cambierà il modo di intendere gli sparatutto in soggettiva." In pratica, a quanto è dato sapere, i giocatori avranno modo di rallentare e riavvolgere il tempo, oltre a bloccarlo per approfittare dell'immobilità dei nemici. *TimeShift* dovrebbe anche coinvolgere il pubblico con una vicenda preparata appositamente da un famoso sceneggiatore di Hollywood, il cui nome, però, non è ancora stato svelato.

■ **Data di uscita:** autunno 2005
■ **Internet:** www.it.atari.com



Le prime immagini mettono in risalto la qualità del motore grafico Saber3D, sviluppato da Saber Interactive.



ETA' MINIMA

DUE ANNI DI PEGI

Un videogioco per tutte le età.

Per festeggiare il secondo compleanno del Pan European Game Information (PEGI), da questo numero Giochi per il Mio Computer ha deciso di completare le sue recensioni con l'indicazione relativa all'età consigliata per i prodotti. Il sistema di valutazione è stato sviluppato dalla Interactive Software Federation of Europe (ISFE), per fornire ai consumatori uno strumento obiettivo con cui valutare i contenuti trattati dai videogiochi, e a oggi ha passato sotto esame più di 2.500 titoli. A tal proposito, è interessante notare che solo il 3% delle realizzazioni visionate risulta indicato per un pubblico maggiorenne (18+), mentre per la grande maggioranza (47%) non viene proposto alcun vincolo (3+). Tra i suoi nuovi obiettivi, la ISFE si propone di tenere nella massima considerazione i cambiamenti sociali e demografici, adattando i parametri di valutazione a due elementi chiave. Primo, il fatto che l'età media del pubblico dei videogiocatori tende ad aumentare; secondo, l'incidenza sempre maggiore delle appassionate del gentil sesso.

PILLOLE

PLAYAITRAX
Grazie a PlayaiTraX (www.playtrax.com) è possibile giocare a uno qualsiasi dei propri titoli preferiti e, contemporaneamente, ascoltare sul PC una colonna sonora personalizzata. L'applicazione lavora in background ed è in grado di caricare automaticamente, all'avvio di un dato gioco, la playlist predisposta dall'utente, permettendogli in seguito di controllare la riproduzione dei brani con dei semplici comandi da tastiera, senza interferire assolutamente sul monitor.

IL GOVERNO FRANCESE CONTRO EA
Stando a quanto affermato da Yahoo! UK Finance, Ubisoft potrebbe presto ricevere un gradito supporto da parte del governo transalpino nella sua lotta legale contro Electronic Arts. L'articolo cita il quotidiano francese "La Tribune" e spiega che il governo è preoccupato dalla prospettiva di perdere la voce in capitolo nell'industria videoludica, al momento attuale garantita anche dalla ventina di team di sviluppo che operano sotto l'egida di Ubisoft. Il quotidiano "Les Echos", invece, ha riportato una notizia secondo cui la casa di Rayman starebbe cercando di convincere i suoi principali azionisti a non fornire il loro supporto a EA.

ROCKSTAR GREATEST HITS
Dopo l'originale *Grand Theft Auto* e *Wild Metal*, anche *GTA 2* entra nella raccolta dei classici di Rockstar che è possibile scaricare gratuitamente dal sito www.rockstargames.com/classics/index.html. Il gioco, apparso nel 1999, è stato ottimizzato per non creare problemi sul PC di ultima generazione e permette di scoprire le radici bidimensionali di *GTA 3* e *Vice City*.

TRACKMANIA SUNRISE
Durante una visita lampo negli uffici di Nadeo, GMC ha

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

BET ON SOLDIER

Un giro di scommesse a colpi di frag!


Il motore grafico di *Bet on Soldier* sfrutterà al massimo il Pixel e il Vertex Shader.



"To bet" in inglese significa scommettere, quindi non ci si deve stupire se nel nuovo sparatutto in soggettiva di Digital Jesters la principale mansione del giocatore sia proprio "l'azzardo". Prima di lanciarsi in una battaglia, si avrà modo di scommettere su quali saranno, nello specifico, i nemici che si toglieranno di mezzo. Poi, quando nel corso della missione ci si troverà faccia a faccia con i prescelti, il duello avrà inizio e, secondo il suo esito, il giocatore potrà perdere punti nella graduatoria dei combattenti, oppure guadagnare un premio calcolato sulla durata dello scontro e sulla posizione in classifica dell'avversario. A meno che non sia inserita in uno story mode all'altezza della situazione, una simile meccanica non sembra in grado di aprire prospettive esaltanti per la modalità single player, ma vale comunque la pena sottolineare che gli sviluppatori hanno deciso di implementare un modello di I.A. capace di riprodurre il comportamento di diversi tipi di combattenti. Nessun problema si dovrebbe manifestare, invece, nelle opzioni multiplayer, che nel caso di *Bet on Soldier* saranno in grado supportare fino a un massimo di 32 giocatori suddivisi in otto classi guerriere.

Data di uscita: giugno
Internet: www.betonsoldier.com

GIOCO DI GUIDA

WORLD RACING 2

Il rombo del motore fa da colonna sonora al giro del mondo.

TDK Mediactive ha messo a disposizione su Internet il primo video relativo a *World Racing 2*, il gioco di guida in fase di sviluppo presso gli studi di Synetic e atteso su PC (oltre che su Xbox e PS2) in un non meglio precisato 2005. Il filmato ripropone fasi di gioco, non banali sequenze prerenderizzate, e consente di apprezzare sia le caratteristiche estetiche, sia il modello dinamico. Emerge, così, che *World Racing 2* si avvale di un motore grafico deputato alla resa degli scenari di fondo e che la giocabilità è caratterizzata dalla presenza in strada di automobili non direttamente coinvolte nelle competizioni. Da quanto lasciato intendere dagli sviluppatori, il titolo proporrà un modello di guida marcatamente arcade, libero da propensioni simulative e in grado di catturare i giocatori con un'interminabile serie di missioni. Il realismo, però, non sarà del tutto assente, visto che l'editore TDK Mediactive ha sottoscritto diversi accordi con numerose case automobilistiche, tra cui la storica AC Cars, che con la sua Cobra non mancherà di stupire il pubblico a suon di derapate.


La AC Cobra è solo una delle vetture da sogno presenti in *World Racing 2*.



Data di uscita: 2005
Internet: www.tdk-games.com

GIOCO DI GUIDA

STREET RACING SYNDICATE

Tutti pazzi per le elaborazioni.

Arriva da Hip Games una novità che poi non è proprio una "novità", nel senso che *Street Racing Syndicate* è un gioco di guida che ha già dato spettacolo sulle console nel lontano 2003.
Dopo *Need for Speed: Underground*, sembra sia diventato pressoché impossibile contenere i bolidi digitali entro i confini della legalità, e il prodotto di Namco non fa eccezione. Lo scenario, infatti, è quello un po' inflazionato delle corse clandestine, corredato da tutta la serie di vetture modificabili che ne consegue.
Per la versione PC, si parla di 40 mezzi da elaborare con gli accessori prodotti da 15 aziende di fama mondiale e da impiegare lungo le strade di tre metropoli statunitensi (Los Angeles, Filadelfia e Miami), infischiandosene bellamente del codice.
Per quanto concerne il modello di guida, *Street Racing Syndicate* mette in evidenza una marcata impronta arcade, figlia della sua origine console, ma al contempo garantisce un approccio ponderato alle competizioni, soprattutto alla luce del fatto che i danni riportati dalle vetture scintillanti andranno riparati di tasca propria, con i danari guadagnati nelle gare.

Data di uscita: marzo
Internet: www.srs.com


La Impreza rimane un gioiello di stile, anche dopo essere stata sottoposta alla personalizzazione.

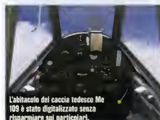


SIMULATORE DI VOLO

BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY

Duelli aerei e bombardamenti a tappeto sulla testa della regina.

Dopo aver acquisito i diritti di *Battle of Britain*, GMX Media non ha perso tempo ad annunciare la prossima uscita del seguito del simulatore di volo sviluppato da Rowan e ritenuto ancora oggi, a quattro anni dalla sua pubblicazione, il videogioco più completo ambientato durante la Battaglia d'Inghilterra. Come affermato da Scott Gentile di Shockwave Productions: "*Wings of Victory* è stato costruito sulle solide basi del primo capitolo e fin dalle prime fasi di sviluppo ha messo in evidenza tutte le sue qualità". *Battle of Britain II* è ambientato nei cieli del Regno Unito durante la Seconda Guerra Mondiale, più precisamente nel corso del 1940. L'obiettivo del team di sviluppo è stato di creare un'esperienza esplosiva, in grado di soddisfare contemporaneamente le esigenze dei piloti esperti e dei novellini. A tal proposito, vale la pena di sottolineare che *Wings of Victory* offre l'opportunità di vestire i panni dei comandanti in capo delle aeronautiche coinvolte nella battaglia (RAF e Luftwaffe), ma anche di volare e combattere senza intoppi, lasciando all'Intelligenza Artificiale l'onere di gestire lo sviluppo del conflitto. Ovviamente, la modalità di maggiore spessore è quella dedicata al comando, che permette di controllare le forze aeree fino al più piccolo velivolo e di concentrare le proprie attenzioni su diversi tipi di obiettivi, tra cui fabbriche, campi di aviazione e stazioni radar. L'adempimento delle sortite avrà una notevole influenza sull'esito del conflitto, quindi il comandante (ovvero il giocatore) non dovrà esitare a sedere nella cabina di pilotaggio di uno Spitfire e di un Hurricane (RAF), oppure di un Me 109 e di uno Stuka (Luftwaffe), per prendere personalmente in mano la situazione. Non mancheranno, inoltre, alcune escursioni nell'ambito dello sparatutto, ambientate nelle postazioni difensive dei bombardieri Dornier Do-17 e Heinkel He-111 e Junkers Ju-88.


L'abitacolo del caccia tedesco Me 109 è stato digitalizzato senza risparmiare sui particolari.

Data di uscita: primavera
Internet: www.gmxmedia.net/bob2

HALF-LIFE 2
DIETRO LE QUINTE

Il vero esperto di *Half-Life* non si riconosce solo dall'abilità di fraggare con precisione e di apprezzare ogni minimo dettaglio grafico del suo videogioco preferito, ma anche dalla capacità di sopportare il peso della cultura. Internet è un ottimo canale per chi desideri documentarsi sulla storia dello sparatutto di Valve, ma per coloro che vogliono prendere la cosa più sul serio la scelta è obbligata: un libro. Quello pubblicato da Prima Games e tradotto in italiano da Edizioni Multiplayer.it raccoglie in 296 pagine patinate numerosi artwork imperdibili, arricchiti dai commenti degli addetti ai lavori. Una fonte preziosa per scoprire tutti i retroscena che hanno portato alla nascita di Gordon Freeman e per approfondire i diversi aspetti del fenomeno *Half-Life* (prezzo: 29,90 euro).



PILLOLE

... avuto l'occasione di apprezzare la nuova modalità in stile *Tony Hawk's* disponibile in *TrackMania Sunrise*, completa di half-pipe e salti. Le novità sono state implementate seguendo i suggerimenti della nutrita comunità online che supporta il gioco. La stessa che non vede l'ora di apprezzare le qualità dell'editor, dotato di effetti luminosi assolutamente folli.

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP
Per il nuovo capitolo della prestigiosa serie *NASCAR* si parla di uno story mode molto intrigante, in cui si vestiranno i panni sia del pilota buono, sia di quello cattivo durante la corsa al titolo di campione. Tra le classi di vetture, si segnala l'esordio di nuovi bolidi a stelle e strisce, mentre per quanto concerne il modello di guida, EA è andata sul sicuro, avvalendosi della consulenza di professionisti.

MICROIDS DÀ LE CARTE
Tresette, Scala 40 e Briscola vi fanno venire in mente bar intrisi di fumo? Vi sbagliate. Innanzitutto perché la nuova legge vieta le sigarette nei locali pubblici, poi perché grazie a *I Classici delle Carte* di Microids da oggi è possibile fare i mazzi sul PC. La grafica è, ovviamente, ridotta al minimo, basti pensare che i requisiti di sistema sono soddisfatti da un processore a 400 MHz, ma il divertimento è assicurato per tutta la famiglia e così pure il risparmio, visto che i giochi sono venduti a 12,99 euro.

SCARABEO DIGITAL
Anche se avete perso tutti i tasselli dello "Scarabeo" e nel sacchettino vi rimangono solo un pugno di Y e Z, non è il caso di disperare. Editrice Giochi ha infatti pronta la versione digitale del mitico paroliere, grazie alla quale avrete l'occasione di mettere alla prova la vostra abilità sfidando l'Intelligenza Artificiale e gli avversari online.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia



1 - Imperium - Le Grandi Battaglie... (FX Interactive)	FEB 05, 7 ½
2 - Half-Life 2 (Sierra)	NOV 04, 9
3 - SdA: La Battaglia per la Terra di Mezzo (EA)	NAT 04, 8
4 - The Sims 2 (EA)	OTT 04, 9
5 - Football Manager 2005 (Sega)	NAT 04, 8
6 - Imperium - Le Guerre Puniche (FX Interactive)	MAG 04, 8
7 - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)	GEN 05, 9
8 - Rome: Total War (Activision)	OTT 04, 9
9 - Need for Speed Underground 2 (EA)	NAT 04, 8
10 - Sid Meier's Pirates! (Atari)	GEN 05, 8 ½
11 - Vampire: The Masquerade - Bloodlines (Activision)	NAT 04, 9
12 - Doom 3 (Activision)	SET 04, 9
13 - Medal of Honor: Pacific Assault (EA)	DIC 04, 8
14 - Warhammer 40.000 Dawn of War (THQ)	NOV 04, 8
15 - Star Wars Battlefront (LucasArts)	NOV 04, 8
16 - FIFA Football 2005 (EA)	NOV 04, 8
17 - Sacred (FX Interactive)	AGO 04, 8
18 - The Black Mirror (Future Games)	NOV 04, 8
19 - Far Cry (Ubisoft)	APR 04, 9
20 - Thief: Deadly Shadows (Eidos)	LUG 04, 8

OLTRE LE ALPI

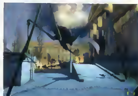
Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

 STATI UNITI	 GRAN BRETAGNA
1. The Sims 2	1. The Sims 2
2. Half-Life 2	2. Football Manager 2005
3. World of Warcraft	3. Batt. per la Terra di Mezzo
4. RollerCoaster Tycoon 3	4. Half-Life 2
5. Batt. per la Terra di Mezzo	5. MOH: Pacific Assault

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



HALF-LIFE 2 (Nov 04, 9)

È arrivato il seguito di una pietra miliare dei videogiochi ed entra a passo di carica tra i prodotti consigliati dalla redazione di GMC. *Half-Life 2*, infatti, ha mantenuto tutte le aspettative che si erano cumulate nei cinque anni richiesti dalla sua realizzazione e ha spostato, una volta di più, la frontiera degli sparatutto in soggettiva.



ROME: TOTAL WAR (Ott 04, 9)

Un'altra perla si va a incastonare nella collana dedicata da Creative Assembly alla strategia in tempo reale. Dopo le battaglie nel Giappone di *Shogun: Total War* e le imprese in Europa e nel Medio Oriente di *Medieval: Total War*, è tempo di combattere tra l'impeto delle legioni e gli intrighi del Senato di Roma.



SID MEIER'S PIRATES! (Gen 05, 8½)

Il fascino dei Caraibi e delle gesta dei pirati rivive in un gioco firmato dal geniale Sid Meier. *Pirates!* offre battaglie navali, duelli a fil di spada, cacce al tesoro e amori impossibili. Cosa chiedere di più? Il vento si è alzato e la marea è giusta. Non resta che spiegare la nostra bandiera con il teschio.



PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Gen 05, 9)

La simulazione di calcio firmata Konami torna sul manto erboso e domina in ogni settore. È stata inserita la punizione a due, l'arbitro è rappresentato e sono stati perfezionati anche tutti i tocchi, dal passaggio allo stop di petto. La Master League è più ricca e non mancano le sfide in rete locale o su Internet.



VAMPIRE: BLOODLINES (Nat 04, 9)

La sete di sangue dei vampiri è insaziabile e le notti di Los Angeles sembrano non finire mai. Principi dei Non Morti, torbidi intrighi e atmosfere decadenti: questi sono gli ingredienti di un grande GdR d'azione, il primo gioco ad appoggiarsi al motore di *Half-Life 2*. L'unica nota stonata riguarda la mancata traduzione nella nostra lingua.



THE SIMS 2 (Ott 04, 9)

Il successo del primo *The Sims* ha assunto proporzioni planetarie e il secondo capitolo dimostra di avere le carte in regola per rinnovare il fenomeno. *The Sims 2* introduce caratteristiche quali l'invecchiamento dei Sim e la trasmissione delle loro caratteristiche "genetiche", per un divertimento potenzialmente infinito.



Uscirà quando sarà pronto

ECCO I MIGLIORI GIOCHI IN VIA DI SVILUPPO, MA QUANDO LI VEDREMO?

Legenda: Nuova Entrata ● *È abbastanza probabile* ● *Ma ne siamo proprio certi?* ● *Non ci scommetteremmo*

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Act of War	Atari	Primavera	● (arancione)
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	● (rosso)
Alexander: Il Tempo degli Eroi	Koch Media	Marzo	● (verde)
Aurora Watching	Bryo	2005	● (verde)
Bioshock	Irrational Games	Inverno	● (rosso)
Black & White 2	EA	Inverno	● (rosso)
BloodRayne 2	Terminal Reality	2005	● (arancione)
Boiling Point: Road to Hell	Atari	Marzo	● (arancione)
Brothers in Arms	Ubisoft	Marzo	● (verde)
Call of Cthulhu Dark Corners of...	Bethesda	2005	● (rosso)
Civilization IV	Fireaxis	2006	● (arancione)
Cold Fear	Ubi Soft	Marzo	● (verde)
Commandos Strike Force	Eidos	2005	● (rosso)
Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Marzo	● (arancione)
Darwinia	Pinnacle Software	Marzo	● (verde)
Drake	Sierra	Inverno	● (arancione)
Driv3r	Atari	Inverno	● (arancione)
Duke Nukem Forever	Take Two	2005	● (rosso)
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	● (verde)
Dungeon Siege 2	Microsoft	Primavera	● (verde)
Fahrenheit	N/D	Inverno	● (arancione)
F.E.A.R.	Sierra	Estate	● (arancione)
Freedom Force vs The Third Reich	Irrational Games	Aprile	● (arancione)
Ghost Recon 2	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
GTA: San Andreas	Take Two	Giugno	● (verde)
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera	● (rosso)
Juiced	Acclaim	Maggio	● (arancione)
Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Febbraio	● (verde)
Legion II	Slitherine Software	2005	● (rosso)
Miami Vice	Koch Media	2005	● (arancione)
Operation Flashpoint 2	Codemasters	2005	● (rosso)
Pathologic	Buka	Natale	● (arancione)
Playboy: The Mansion	Ubi Soft	Marzo	● (verde)
Project: Snowblind	Eidos	Marzo	● (arancione)
Quake IV	Activision	Fine anno	● (arancione)
Ryzom	Jolt	Inverno	● (arancione)
SDA: Middle Earth Online	Sierra	Inverno	● (arancione)
Settlers of Catan	Capcom	Inverno	● (arancione)
Silent Hunter III	Ubisoft	Marzo	● (verde)
Singles: Get the Party Started	Koch Media	Inverno	● (verde)
Sniper Elite	Wanadoo	Inverno	● (verde)
Starship Troopers	Empire	Luglio	● (arancione)
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Marzo	● (verde)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Maggio	● (verde)
Tabula Rasa	NC Soft	2005	● (arancione)
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	● (arancione)
The Movies	Activision	Estate	● (arancione)
The Punisher	THQ	Marzo	● (arancione)
The Sims 2 University	EA	Marzo	● (verde)
World of Warcraft	Blizzard	Marzo	● (verde)
X2- Il Ritorno	Koch Media	Aprile	● (verde)

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano nemmeno.



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Sierra/High Voltage

Esistono tradizioni che si tramandano di generazione in generazione. Lo ha scoperto anche Larry, il nipote di uno dei più improbabili playboy nella storia dei giochi per PC. Il primo *Leisure Suit Larry* (quello con lo zio come protagonista) risale al 1987 e ha inaugurato una serie di avventure con ben sette capitoli. O meglio, sei, dato che *Leisure Suit Larry 4* non è mai stato pubblicato. Il 2004 ha salutato il passaggio di testimone tra la vecchia e la nuova leva. Le vicissitudini amorose del giovane Larry si sono spostate al college. Basterà questo particolare, unito a una grafica aggiornata, a soddisfare i gusti dei giocatori? In Italia lo scopriremo a marzo, quando *Magna Cum Laude* arriverà nei negozi. Nel frattempo, proviamo il demo contenuto nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC.



JUICED

THQ/Juice Games

Le gare clandestine in stile "Fast & Furious" continuano a imperversare sulle strade dei giochi per computer. Dopo i due *Need for Speed: Underground* e un meno brillante *Midnight Club 2*, è ora la volta di *Juiced*. Lo stile è sempre quello che vuole i piloti impegnati in sfide a bordo di fiammanti quattroruote, da personalizzare sia esteticamente, sia per quanto riguarda le prestazioni. *Juiced* proporrà anche una modalità campagna per il single player e una sezione online per portare le competizioni sulla Grande Rete. Le cattive notizie? Il gioco in questione resterà in garage fino a maggio. Non tutto il male vien per nuocere, comunque, giacché il ritardo è dovuto alla volontà degli sviluppatori di arrivare sugli scaffali dei negozi con ancora più circuiti, automobili e chicche grafiche.

News di Rete
Giochiamo in Rete

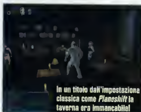
IPERTESTO

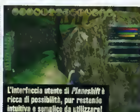
IN ATTESA DI BATTLEGROUNDS...
il polverone relativo allo splendido *World of Warcraf* non accenna a calmarsi e Blizzard soffia ulteriormente sul fuoco con gli annunci relativi all'espansione *Battlegrounds*, dedicata in maniera esclusiva al supporto delle sfide PvP (giocatore contro giocatore). Alcune informazioni sono già reperibili all'interno del sito Web ufficiale del titolo e non mancheremo di tenervi aggiomati a riguardo!
www.worldofwarcraft.com/pvp/battlegrounds.html

IL CERVELLO DI HALO PER IL CUORE DI UNREAL...
Procede di buona lena l'originale progetto che tende a ricreare lo splendido *Halo* muovendolo con il sistema di gestione della grafica di *Unreal Tournament 2004*. Dopo le numerose lamentele sulla scarsa qualità della conversione di *Halo* su PC, infatti, un intero team ha deciso di affrontare la titanica impresa ed è già arrivato a una prima beta più che promettente!
http://torlan.forerunners.org

FAERUN'S LEGENDS
il celebre "D&D" fa volare da diverse decadi la fantasia di

SI CAMBIA PIANETA!
IL FUTURO DEI MMORPG PUÒ DAVVERO ESSERE GRATUITO?


In un titolo dall'impostaziona classica come *Planeshift* la taverna era immancabile!


L'interfaccia utente di *Planeshift* è ricca di possibilità, pur restando intuitiva e semplice da utilizzare!

IN un periodo affollato di nuovi titoli, quale quello vissuto nell'ultimo anno, un prodotto come *Planeshift* ha rischiato di passare quasi inosservato. Il che avrebbe rappresentato, sia da parte della stampa, sia da quella pubblico, una doppia e clamorosa ingiustizia.

In primo luogo, perché al di là dell'impostazione classica e di un mondo fantasy tutto sommato nei canoni, il gioco è ben costruito e tecnicamente all'altezza della agguerrita concorrenza.

In secondo luogo, perché *Planeshift* rafforza la corrente del "tutto disponibile e tutto gratis", da poco tornata in auge dopo un lungo periodo di ingiustificata latitanza. Seguendo la linea guida di veri e propri fenomeni di massa (*Gunbound* su tutti, o lo stesso *Battalion* di cui trattiamo questo mese), *Planeshift* inaugura il concetto in un settore, quello dei MMORPG dalle pretese "globali", che presenta costi di gestione storicamente abbastanza elevati. Come è possibile un simile miracolo? Semplice, per una volta ad aprire i cordoni della borsa non saranno i giocatori, bensì una serie di munifici sponsor. Questi, in cambio del ritorno pubblicitario e di immagine, si accolleranno le spese relative alla banda, ai server e all'inevitabile manutenzione.

> **"Il sogno di qualunque sviluppatore o progettista"**

Si tratta di una soluzione originale ed effettivamente promettente per il futuro, dato che i proibitivi canoni mensili necessari per i MMORPG più in voga hanno già stancato parecchi appassionati.

Planeshift risolve il problema alla radice: giocare non presenta nessun costo. Senza dover sborsare un centesimo, quindi, sarà possibile godersi dodici razze differenti, una quantità praticamente illimitata di professioni e abilità, un sistema di gestione degli incantesimi del tutto originale, basato sulle "Sei Vie della Magia", e molto altro ancora.

Il tutto con la promessa, da parte degli sviluppatori, di un lavoro di espansione costante, protratto negli anni e accessibile senza limitazioni di sorta.

Il risultato finale potrebbe essere un GdR effettivamente globale, gestito in maniera professionale e puntuale grazie alle risorse economiche investite dalle terze parti.

Gli inguaribili romantici che non hanno ancora abbandonato *Ultima Online*, i risparmiatori e i puristi di quella rete nobile e gratuita dei bei tempi andati potrebbero finalmente aver trovato pane per i propri denti.

Internet: www.planeshift.it




Gli incantesimi non sono sempre scenografici, ma c'è comunque una certa varietà.

Direttamente dalla Rete...

PROVATO!



40 **Pro Evolution Soccer 4** Come si comporta online *PES 4*?



42 **Extra Life** Le vacanze in *Far Cry* e la patch perfetta per *PES 4*.



44 **Il Futuro nell'Arena** Tutti a Dallas per i CPL invernali.



46 **Mondi Virtuali** Piccole rock-star crescono

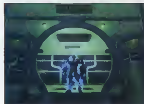


48 **Kevorkian** Non crederete davvero che giochi a *CS*?

GDR ONLINE

CONCILIO DI GUERRA PER LA CITTA' DEGLI EROI!

SVELATI I PRIMI RETROSCENA RIGUARDANTI LA TERZA ESPANSIONE DEL MMORPG DI NCSOFT.





Le fasi d'azione di *City of Heroes* sanno essere particolarmente concitate.

CRESCE l'attesa per la terza espansione di *City of Heroes* e cominciano a filtrare le prime indiscrezioni.

Fra le particolarità più interessanti finora annunciate per *Council of War* spiccano una zona inedita di Paragon City, chiamata Striga Island, e un nuovo gruppo di super-nemici, sinistramente soprannominato "Il Consiglio". Nasce, inoltre, il primo "archetipo epico" dell'intero gioco, vale a dire un genere di personaggio accessibile solo una volta superato il 50 livello di esperienza. Si tratta dei Kheldian, una misteriosa razza di esseri simbionti, dotati di singolari poteri. Sarà libertà di ciascun giocatore decidere se approfittare della nuova possibilità una volta oltrepassato il limite prescritto. La simbiosi con un Kheldian, pur garantendo un intero nuovo set di abilità, renderà i personaggi estremamente vulnerabili a certi tipi di energia e agli attacchi dei nemici naturali, i Void Hunter.

Internet: www.cityofheroes.com

STRATEGIA ONLINE

LA FORZA DELLA SEMPLICITA'...

***BATTALION* DI URBAN SQUALL ENTRA NELLA SUA TERZA (E ULTIMA) FASE DI BETA TESTING.**

SI avvicina il momento della verità per *Battalion*, l'intrigante prodotto di Urban Squall, che entra ufficialmente nella sua terza e ultima fase di test.



La grafica non è il massimo, ma a volte un look essenziale è perfetto per seguire l'azione.



La forza del nuovo titolo starà tutta nell'estrema semplicità. Nessun download e installazione, per un gioco che sarà accessibile ovunque, con il semplice ausilio di un browser. Tutti i dati verranno scaricati dalla Rete in tempo reale e basteranno pochi istanti per calarsi, da qualunque computer, in una sfida strategica all'ultimo sangue, contro avversari provenienti da tutto il mondo. Il titolo sarà gratuito e accessibile a chiunque, anche se verrà messa in vendita una versione "premium", dotata di alcune opzioni aggiuntive non essenziali ai fini di gioco. Provare non costa nulla, anche perché la procedura di registrazione al sito è semplicissima e richiede meno di cinque minuti. Pronti alla battaglia?

Internet: www.urbansquall.com

IPERTESTO

milioni di giocatori.

Le sue ambientazioni e avventure hanno conquistato da tempo il mondo videoludico e non mancano gli appassionati che hanno deciso di proporre la propria interpretazione di questo originale matrimonio tecno-fantasy. Tra questi, ci sono anche Developer Silver, Admin Wolf, Admin Marcos e GM Hamelin, al lavoro su *Faerun's Legend*, una conversione completa di *Ultima Online*, ovviamente in salsa "D&D". Il progetto vede il costante inserimento di nuovi contenuti e, comunque, buona parte del regolamento cartaceo, del quale viene usata la Terza Edizione, è stato già convertito, così come la geografia e diversi dettagli. Inoltre, al fine di rendere più credibile il mondo di gioco, ai partecipanti viene richiesto di interpretare quanto più fedelmente possibile il proprio alter ego virtuale. Insomma, chi vuole unire due grandi passioni, come videogiochi e GdR, adesso sa dove andare e *Faerun's Legend* attende solamente avventurieri disposti a tutto.

http://faerun.m4d.sm/Faerun.php

GDR ONLINE

DESIDERI INFRANTI...

LA concorrenza feroce che caratterizza il mondo dei giochi di ruolo non lascia scampo e a farne le spese sono produzioni che avrebbero meritato più fortuna.

È con un certo dispiacere, infatti, che ci troviamo costretti a riportare l'annuncio della chiusura del progetto *Wish*, da parte degli sviluppatori di Mutable Realms.

Quello che avrebbe dovuto essere il primo UMMOPRG ("U" per "Ultra") della storia del videogioco, quindi, è destinato a rimanere un sogno su carta. Nato per supportare la bellezza di 10.000 giocatori simultaneamente, all'interno di un mondo composto da un blocco unico, non diviso in zone o shard, il progetto *Wish* naufraga lasciandosi alle spalle solo una laconica nota sul sito ufficiale.

Al momento, le motivazioni della rinuncia non sono chiare, anche se non è difficile supporre che Mutable Realms si sia scontrata con il canonico problema della mancanza di fondi. Un vero peccato.

ww.mutablerealms.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4

DI TORNEI E ALTRE AMENITÀ

Come ha reagito la community all'uscita di *PES 4*? Con una quantità di iniziative, tornei, leghe e chi più ne ha più ne metta! Già *PES 3* aveva ricevuto il supporto di una grande manifestazione come l'ESWC; con l'uscita del quarto episodio sono stati organizzati in Italia dei tornei amatoriali. Siamo sicuri che i prossimi NGILAN e SMAUILP non perderanno l'occasione di far sfidare l'Italia nel campo che più ama. Resta da vedere se anche i WCG sostituiranno *FIFA* con il capolavoro di Konami.

RISULTATI ALTALENANTI PER "LA PRIMA VOLTA" ONLINE DI *PES*.





Giocando su Internet non si vedono i nomi dei giocatori, ma solo quelli di chi li controlla.

IL gioco che migliaia di fan sparsi in tutto il mondo stavano aspettando è, ancora una volta, un capolavoro assoluto.

Pro Evolution Soccer 4 simula realisticamente tutto quello che si prova in una partita di calcio. Fino a oggi, però, la possibilità di giocare online (molto importante, per un titolo con un nutrito seguito di appassionati, almeno nel nostro Paese) era solo un miraggio. Con l'uscita dell'ultimo capitolo della serie, Konami ha pensato bene di rendere questa speranza più che reale. Ci si prepara, quindi, a nottate di punizioni, gol nel sette, ma soprattutto a tornei interminabili con i propri amici (abitudine di molti gruppi di persone, già senza l'utilizzo di Internet) anche sulla Grande Rete.

GMC ha pensato bene di chiedersi quali fossero i risultati di un tale esperimento, anticipando prima qualche commento sull'aspetto multiplayer di questo gioiellino calcistico. Ovvio che Konami abbia segnato un altro gol, perché giocare in due o più partecipanti a *PES 4* è l'esperienza multiplayer forse definitiva. Non esistono parole per descrivere la frenesia con cui si saltano le scene d'ingresso allo stadio, i replay e qualsivoglia pausa (molti spengono persino il cellulare!) che intralci la partita con un amico. Ci si trova completamente rapiti dalle mille soluzioni che, così come nel calcio vero, vengono proposte all'utente per mettere a segno una rete. Non ci sono trucchetti che funzionano sempre, oppure metodi più efficaci di altri per mantenere il possesso della palla, quando si gioca contro un altro cervello umano. Ogni azione ha la sua contromossa (anche a livello tattico) e ogni situazione va giocata al meglio in una frazione di secondo, pena la perdita della sfera e, forse, della partita.

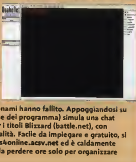
"Ogni situazione va giocata al meglio, in una frazione di secondo"

Le svariate opzioni manageriali, che spaziano dalla scelta del 4-3-3 o del 3-5-2, alla caratterizzazione personale della singola pedina in gioco, consentono anche a chi di calcio ne mastica davvero d'improvvisarsi allenatore, per vedere se i propri schemi sono efficaci. L'unico neo è costituito dalla scarsa Intelligenza Artificiale dei portieri, che risultano spesso fuori dai pali in situazioni in cui sarebbe più consono rimanere in porta, e questo causa dei tiri vincenti scoccati anche da centro campo. Per il resto non c'è l'ombra di un difetto: il sistema di controllo è complesso, ma esatto; le regole funzionano bene e il divertimento è assicurato!

Le note dolenti, purtroppo, sono tutte relative all'implementazione del gioco online e via LAN. Per prima cosa, è inspiegabile come mai non si possa giocare in più di due utenti (il titolo, invece, supporta in rete locale fino a 8 giocatori contemporaneamente, con 8 joypad sullo stesso computer). È ancora più assurdo che non si riesca a decidere la configurazione del cambio giocatore in una partita online (manuale o semiautomatico). Si nota anche che Konami non è un esperta di netcode e, prima dell'uscita della patch 1.10, il "lag" mostrato da *PES 4* costituiva un ostacolo insormontabile per chiunque volesse provare a sfidarsi su Internet.

Con l'uscita di questo aggiornamento (reperibile sul sito ufficiale e sul CD/DVD demo del numero scorso di GMC) la musica è migliorata, ma la perfezione è ancora lontana. Non resta che sperare in nuove migliorie con la prossima modifica.

COME GIOCARE ONLINE SENZA PERDERE LA TESTA



Un altro difetto del multiplayer online di *PES 4* è l'assenza di una qualunque chat. È consentito solo collegarsi a un IP (quello di un altro giocatore che, in quel momento, sta facendo da server), procedura non intuitiva e, soprattutto, non adatta a un utente di PC, abituato a ben altre modalità di connessione. Per fortuna, esiste un programma freeware ben fatto, che entra in azione dove gli sviluppatori di Konami hanno fallito. Appoggiandosi su MIRC, PES4-online (questo il nome del programma) simula una chat molto simile a quelle già viste per i titoli Blizzard (battle.net), con parecchi canali secondo la nazionalità. Facile da impiegare e gratuito, si può trovare all'indirizzo http://pes4online.acsv.net ed è caldamente consigliato a chiunque non intenda perdere ore solo per organizzare una partita via mail o telefono.

LEGENDA VOTI
Scarichiamolo a tutti i costi ★★★★★
Da non perdere se ci appassiona il genere ★★★★
Proviamoci se abbiamo una connessione veloce ★★★
Se abbiamo già scancato tutto il resto ★★
Teniamocene alla larga ★

DESERT COMBAT FINAL

■ **Mod per** *Battlefield 1942* ■ **Sviluppatore** Trauma Studios ■ **Genere** Sparatutto online
■ **Dimensioni** 952 MB ■ **Internet** www.desertcombat.com

TRAUMA STUDIO E' FINALMENTE GIUNTA ALLA VERSIONE FINALE DEL SUO MOD PER *BF 1942*.

E' finalmente giunto alla sua versione finale *Desert Combat*, uno dei più ambiziosi Mod sinora realizzati per *Battlefield 1942*.

Gli abili sviluppatori dei Trauma Studios sono riusciti a recapitare sul Web la loro ultima fatica, poco prima di essere arruolati in blocco da Digital Illusions (gli autori di *BF 1942*) e messi al lavoro su un nuovo titolo fondato sulla tecnologia di *Battlefield 2*. *Desert Combat*, per chi ancora non lo conoscesse, è un Mod che proietta *BF 1942* in una guerra moderna con, ovviamente, tutti i mezzi bellici di questi tempi, come il carro armato M1A1 Abrams, l'elicottero AH-64 Apache e il bombardiere stealth F-117 Nighthawk.

Certo, non è la prima volta che uno sparatutto viene proiettato in contesti differenti (per periodo storico, tecnologie impiegate e fazioni coinvolte), ma sinceramente non ci era ancora capitato di vedere un dispiegamento di mezzi tanto imponente e, nel contempo, ben bilanciato.

Con l'edizione finale di *Desert Combat* è stato cementato quell'equilibrio di forze che, già nella precedente versione, sussisteva tra le truppe di terra e i vari veicoli blindati. Bastano pochi minuti sul campo di battaglia, per esempio, per capire che è sufficiente un semplice soldato ben armato, per creare seri problemi anche al mezzo corazzato più devastante.

Insomma, se da un lato siamo contenti che *Desert Combat* abbia assunto una veste definitiva, dall'altro speriamo vivamente che tale progetto venga preso per mano e ampliato dai molti appassionati sparsi su Internet.

VERDETTO ★★★★★
In assoluto, uno dei migliori Mod sfornati negli ultimi anni.


Tra le sette nuove mappe introdotte, First Light è quella che ci è piaciuta di più.





JBMOD E BUILDING BLOCKS

■ **Mod per** *Half-Life 2* ■ **Sviluppatore** JoshuaC e jb55 ■ **Genere** Sparatutto in prima persona
■ **Dimensioni** 6 MB ■ **Internet** www.hl2world.com

DUE SEMPLICI MOD PER SAGGIARE IL MOTORE FISICO DI *HALF-LIFE 2*.

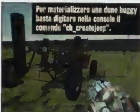
COME era facilmente immaginabile, l'incomparabile motore fisico di *Half-Life 2* è stato immediatamente preso come base dagli appassionati sparsi sulla Grande Rete e sfruttato per l'ideazione di Mod sempre più fantasiosi e funambolici.

Sul DVD di questo mese, GMC ne offre un'ampia collezione, tra cui merita una segnalazione particolare l'accoppiata *Building Blocks* e *JBMod*. Quest'ultimo è un Mod che ripropone la pistola gravitazionale mostrata durante l'Electronic Entertainment Expo 2003 e, successivamente, rimossa dal gioco. *Building Blocks* è, invece, una semplice mappa su cui sono stati disseminati strani distributori capaci di materializzare copertoni, barili, materassi, sedie e ogni altro oggetto visto in *Half-Life 2*.

Combinando i due Mod ci si può sbizzarrire in stravaganti passatempi, come il lancio delle anguille, la detonazione di barili esplosivi o un esperimento di galleggiamento. Perché farlo? Più o meno per lo stesso motivo per cui, a volte, è piacevole scagliare un sasso nello stagno.

VERDETTO ★★★☆☆
Con il motore fisico di *Half-Life 2* basta poco per divertirsi.




Per materializzare una dune buggy basta digitare nella console il comando "ch_createjeep".

CI VUOLE UN (MOTORE) FISICO BESTIALE

Il *JBMod* può essere recuperato sul DVD di Giochi per il Mio Computer nella cartella Dati\Mod\Half-Life 2 \Half-Life 2 - JBMod v0.4.
Per installarlo, basta decomprimere il contenuto del file jbmodv04.zip nella stessa cartella in cui risiede il file hl2.exe e lanciare Steam, aggiungendo alla stringa del collegamento -game jbmod -console (per esempio c:\Programmi\Steam\Steam.exe" -applaunch 220 -game jbmod -console). Per ottenere la Physgun basta digitare give weapon_physgun nella console. *Building Blocks* risiede, invece, nella cartella Dati\Mod\Half-Life 2 \Half-Life 2 - Building Blocks Final. Per attivare le mappe, scompattate l'archivio zip nella cartella del gioco hl2/maps e, dopo aver lanciato il *JBMod*, digitate nella console il comando map buildingblocks_final.

THE WOLF 2005 EVOLUTION PATCH

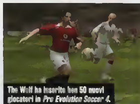
■ **Mod per** *Pro Evolution Soccer 4* ■ **Sviluppatore** The Wolf ■ **Genere** Simulazione calcistica
■ **Dimensioni** 306 MB

LA LEVA CALCISTICA DI THE WOLF ESORDISCE IN *PRO EVOLUTION SOCCER 4.*

THE *Wolf 2005 Evolution* è, di fatto, una megapatch da oltre 300 MB, che mette mano a *Pro Evolution Soccer 4* per correggere i nomi dei giocatori e rielaborare divise, palloni, striscioni e ogni altro elemento scenografico che compare nella noto capolavoro di Konami. Mentre in Italia molti di noi si stavano esibendo nell'ennesima sfida a *Pro Evolution Soccer 4*, dall'altra parte del mondo – più precisamente nella cittadina di Bedord, Texas, USA – Tristan Abbott (detto The Wolf) consumava le proprie notti assemblando un imponente aggiornamento per la miglior simulazione calcistica in circolazione.

"In termini di tempo" ci ha rivelato Tristan "questo aggiornamento mi ha richiesto più di cento ore di lavoro". Ora, però, The Wolf è felice di vedere che tanta fatica è stata fin da subito apprezzata dagli appassionati di *PES 4*. "Già" dichiara raggiante "dopo soli tre giorni, la prima versione dell'aggiornamento (che inizialmente pesava la bellezza di 433 MB) era già stata scaricata da ben 15.000 giocatori".

Ora, l'ultimissima incarnazione (la 3.1) è stata riversata sul DVD-ROM di GMC così da permettere a The Wolf di confrontarsi con un pubblico da grande stadio, e a noi giocatori di rendere quella simulazione dal realismo maniacale, meglio nota come *Pro Evolution Soccer 4*, ancor più rigorosa e fedele al calcio reale.



The Wolf ha inserito ben 50 nuovi giocatori in *Pro Evolution Soccer 4*.



VERDETTO



Una patch non ufficiale che pone rimedio alle imprecisioni di *PES 4*.

PALLONI PESANTI

Dopo aver installato la *The Wolf 2005 Evolution Patch* si potrebbero riscontrare dei problemi di funzionamento dovuti all'elevata definizione grafica dei palloni. Tale "appesantimento" è comunque evitabile installando 3D Analyzer (disponibile su DVD e CD demo nella sezione Utility) e procedendo nel seguente modo: scompattate e lanciate 3D Analyzer. Accertatevi di aver già installato le DirectX 9 e, cliccando sul pulsante Select, selezionate il file eseguibile di *PES 4* (solitamente reperibile in C:\Programmi\ konami\Pro Evolution Soccer 4\Pes4.exe). A questo punto, selezionate le seguenti voci emulate HW TnL caps, force SW TnL e force 16bit zbuffer infine cliccate su Run per lanciare il gioco.



WATERVEHICLES PACK

■ **Mod per** *Far Cry* ■ **Sviluppatore** Freestyle Productions ■ **Genere** Sparatutto
■ **Internet** www.freestyle-productions.net

TUTTI IN VACANZA CON *FAR CRY.*





Perché sfruttare il paradiso tropicale di *Far Cry* solo per inscenare cruenta sparatoria quando invece ci si può concedere una vacanza di lusso?

PER imbarcarsi verso arcipelaghi tropicali a bordo di yacht extralussuosi, oggigiorno, non serve né recarsi in un'agenzia di viaggio, né, tantomeno, dilapidare il patrimonio di famiglia.

Il team tedesco Freestyle Productions è al lavoro, infatti, su un Mod per *Far Cry* che permetterà di scaricare da Internet il necessario per una vacanza ideale. Tra i vizi concessi al giocatore in questo add on, spicca in particolare la fedele riproduzione dell'Azimut 68 Plus, uno yacht da 2.185.000 dollari munito di due motori da 1.150 cavalli l'uno e capace di navigare a una velocità di crociera di 30 nodi. A disposizione vi sono, poi, una Yamaha GP Waverunner e una Kawasaki Ultra 150, due agili moto d'acqua con cui sarà possibile lanciarsi su rampe galleggianti ed esibirsi in spettacolari evoluzioni aeree. Chi preferisse la terra ferma, invece, avrà un simpatico Hippie Buggy con cui scorrazzare in spiaggia o provare a saltare da un atollo all'altro. Insomma c'è davvero tutto l'occorrente affinché Jack Carver riesca, finalmente, ad andare in vacanza.

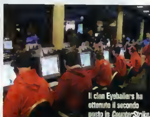
IL FUTURO NELL'ARENA

CPL WINTER, HYATT REGENCY, DALLAS 2004. È STATO UN INVERNO MOLTO CALDO PER IL NETGAMING ITALIANO.


Anche Fatality era presente e ha ottenuto il terzo posto in *Painkiller*!

NEL maestoso Hyatt Regency di Dallas (Texas), dal 15 al 19 dicembre, si è svolta l'edizione invernale della CPL, meglio nota come CyberAthlete Professional League. L'evento, cui hanno preso parte circa 1.200 "atleti" venuti da più 30 Paesi, ha segnato un altro passo importante nella storia del Netgaming.

Diversamente da WCG e ESWC, la manifestazione pone l'organizzazione e la serietà verso i partecipanti come primo obiettivo, piuttosto che la spettacolarizzazione. In ogni caso, il montepremi era di 160.000 dollari, divisi per quattro tornei, e la finale di *CounterStrike* ha visto la partecipazione record di 35.000


Il clan Eyeballers ha ottenuto il secondo posto in *CounterStrike*.

persone connesse (via Internet) a HLTV. Inoltre, praticamente su ogni network televisivo statunitense è stato fatto un servizio riguardo la kermesse (MTV le ha dedicato addirittura uno speciale).

L'attenzione e gli occhi dei giocatori online, dunque, si sono fissati su qualche straccio di notizia proveniente dagli States per quattro giorni. Per i nostri compatrioti è andata più che bene: Stermy, Forrest e Booms, tutti appartenenti al Play.it (clan di cui abbiamo trattato sul numero scorso di GMC), erano presenti all'evento e iscritti regolarmente. I primi due hanno partecipato al torneo di *Painkiller*, in cui ha trionfato l'olandese Voo – già vincitore dell'ESWC – riconfermatosi come lo specialista indiscusso di questo titolo. Stermy, però, dopo aver perso proprio con Voo in semifinale, è arrivato quarto, portando a casa un assegno di 1.800 dollari!
Vincenzo D'Aurelio, in arte Booms, ha invece giocato al primo torneo veramente importante di *Doom 3*, che ha assegnato contro tutti i pronostici la vittoria a un ragazzo cinese: RocketBoy. I padroni indiscussi degli sparatutto in soggettiva, infatti, sono sempre stati gli americani (Fatality, Zero04, e via dicendo). Anche in questa specialità, gli italiani non hanno sfigurato: Booms, si è classificato quinto (per lui, 1.800 dollari).

Il torneo di *CounterStrike*, disciplina che non conosce dei veri favoriti in quanto molto giocata e seguita, quindi dotata di un grande ricambio ai vertici, si è concluso con la vittoria sensazionale del Team NoA (U.S.A.). Risalita dal girone dei perdenti fino alla finalissima, la squadra statunitense ha incontrato gli Eyeballers (Svezia), fino a quel momento imbattuti, e li ha stracciati, portandosi a casa ben 30.000 dollari.


Il sito in cui si è tenuta la CPL era davvero imponente!

MEZZO SAN SIRO CHE SI EMOZIONA A OGNI FRAG!

Anche se non sembrano un numero da primato, le 35.000 persone che hanno assistito in diretta alla finale del torneo di *CounterStrike* della CPL tramite l'HLTV (ovvero, Half Life TV) sono un dato che fa riflettere. Immaginate uno stadio della grandezza di San Siro pieno circa a metà! Grazie al servizio offerto da questo genere di server (a cui basta connettersi con il titolo adatto o con Gamespy, senza avere alcun programma aggiuntivo), chiunque, previa prenotazione per i match importanti, può assistere a una gara, in diretta e gratuitamente. Chissà che, un giorno, queste immagini non vengano proiettate in un cinema o in una piazza, come accade oggi per i mondiali di calcio, ultimando la trasformazione che sta trasformando il netgaming da hobby, in sport di massa.

GNE E DEVILMC PRIMI



Sullo scorso numero di GMC, sempre nella rubrica Il Futuro nell'Arena, all'interno dell'articolo riguardante i Play.it è stata pubblicata una foto di Forrest, che nella didascalia veniva indicato come vincitore del torneo di 2vs2 a SMAUILP 2004. Purtroppo, c'è stato un errore, generato anche dal fatto che, nell'immagine, il vicino di Forrest indossa davvero la medaglia dall'aureo colore. I vincitori di quella competizione sono stati, infatti, Gne e DevilMC. Ce ne scusiamo con i diretti interessati, segnalando che Forrest e il suo compagno Geocs sono arrivati secondi.

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

CALL OF DUTY
[GMC] - Call Of Duty Server #1
213.140.8.217:27960
[GMC] - Call Of Duty Server #2
213.140.8.218:27960

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
[GMC] - Enemy Territory Server #1
213.140.8.217:27970
[GMC] - Enemy Territory Server #2
213.140.8.218:27970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it/) per cambiamenti e aggiunte nel corso dei mese!

Problemi? Domande? Suggerimenti? Scrivete a gmcserver@futuremediaitaly.it

MONDI VIRTUALI

PROJECT ROCKSTAR

PENSAVATE CHE GESTIRE UNA SQUADRA DI CALCIO FOSSE UN'ATTIVITÀ STRESSANTE? PROVATE A SPERIMENTARE I GUAI QUOTIDIANI DEL MANAGER DI UN GRUPPO ROCK!

IL COSTO DELLA GLORIA

Project Rockstar è completamente gratuito. Basterà registrarsi sul sito: www.projectrockstar.com (fornendo un indirizzo e-mail funzionante) per tuffarsi subito nel meraviglioso mondo della musica e giocare quanto ci pare. Il programma, purtroppo, è solo in inglese, ma ciò non impedirà, a chi lo desideri, di cercare di sfondare con bande di altre nazioni.

Il mondo dello spettacolo, non importa se si parla di cinema, musica o televisione, nasconde sempre, dietro una facciata di glamour e di spumeggiate successo, oceani di speranze deluse, complicate manovre commerciali crollate miseramente e lotte tra produttori che non hanno nulla da invidiare agli intrighi delle corti rinascimentali.

Parole come "caccia al talento", "formazione di successo" e "investimenti & ritorni", che solitamente associamo al calcio, sono la materia prima con cui costruire un impero fondato sull'intrattenimento – o finire amareggiati in un bar a raccontare "i successi che avremmo potuto avere". *Project Rockstar* è un piccolo, splendido gioco che ci mette nei panni di un produttore discografico. Cosa potrebbe esserci di più bello?

Ed eccoci nel nostro ufficio! Ispirati da *Vampire: Bloodlines* puntiamo su una banda "rock-gothic" di quattro elementi, i "Mill-O-War". Una scorsa alla lista delle abilità necessarie mostra che ce ne servono cinque: basso, tastiera, chitarra solista, batteria e, ovviamente, il cantante. I quattro membri del nostro promettente gruppo dovranno coprirle al meglio. L'elenco degli artisti disoccupati mostra un buon numero di dispera... di musicisti di talento disposti a lavorare per la gloria e un tozzo di pane. All'inizio, siamo tentati da una tale Margery Thorpe, che ha 53% in canto e 49% alla batteria, ma un esame più approfondito mostra qualità come "aspetto fisico: ripugnante" e "carisma: invisibile" che ci fanno esitare. Purtroppo, in questo gioco il talento si paga. Alla fine, optiamo per una band modesta, del genere "mio cugino ha un amico che suona la chitarra e ci può prestare il garage per le prove". Ciò ci lascia comunque nel pantano finanziario quando scopriamo che, assemblata la formazione, occorre comporre canzoni, registrarle in un buono studio, preparare concerti e cercare di promuoverla nel modo migliore – il tutto senza incassare ancora un solo quattrino, ma pagando comunque gli stipendi dei pretenziosi artisti (cosa senz'altro fastidiosa: noi stiamo dando loro la possibilità di sfondare e questi vogliono anche dei soldi?).

Finalmente, la promettente band sforna il suo primo singolo: "Unchained Millody", una produzione artistica che unisce in matrimonio ideale la pura espressione del talento di questi giovani con le atmosfere di lugubre pessimismo che permeano la nostra società di produzione. Ignoriamo l'avviso che le probabilità di successo del pezzo sono valutate "risibili" e ci dirigiamo felici verso la sala di registrazione. Altre spese! Ma se avremo successo seguiranno album, concerti, dischi di platino, altre band, e copertine insieme a Britney Spears.

Project Rockstar rappresenta, per lo stralunato e competitivo mondo della musica, quello che titoli come *Hattrick* (www.hattrick.org) sono per il calcio. È uno sguardo cinico, affettuoso, ma anche strategicamente sofisticato al "dietro le quinte" sia della starlet di turno, sia dei segreti di gruppi immortali come gli U2. Arraffiamo anche noi quattro "artisti" di belle speranze, diamoci da fare per promuoverli e la fortuna ci arriderà. In bocca al lupo!

GIOCHI COMPUTER

TEMPO DI MUSICA

IL TURNO DELLA BAND

Un "turno" nel gioco simula una settimana di vita della nostra società discografica, e, nella realtà, viene calcolato in un giorno. Durante tale periodo, il nostro compito è di organizzare le attività della (e, si spera un giorno, "delle") band. Possiamo mettere gli artisti a comporre canzoni, chiuderli in uno scantinato a "provare" così da migliorare il loro talento musicale o preparare singoli, album e tour di concerti. Una volta definita la nostra strategia, non resterà che incrociare le dita andare a dormire: il giorno dopo, verremo informati sia sul sito, sia via e-mail degli eventuali progressi.

MILL-O-WAR - UNCHAINED MILLODY

single name: Unchained Millody
written by: Mill-O-War
style: Gothic
single rating: feeble
status: written

UNCHAINED MILLODY LYRICS

Here we go with the new Playstation
We're on every station
Such a kind of a gaming to turn
you on, dig that rhythm
Mille, and listen to the voice of
the Sony
Listen to your gaming rig
planet, politicians

Una delle opzioni più interessanti è quella di scrivere i testi delle canzoni composte dai gruppi che abbiamo sotto contratto.

L'elenco degli artisti disoccupati è il posto migliore dove iniziare.



ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE



Se mi trovassi a giudicare quale sia stato il gioco dell'anno del 2004, basandomi sulle mail che ricevo, probabilmente sarebbe qualcosa tipo "Rifinanzia il tuo mutuo" o "Super-sito con foto super-sconce". Però, se dovessi attenermi alle mail che non sono spam, mi troverei in difficoltà: metà sono su *Half-Life 2*, l'altra metà su *World of Warcraft*. Siccome, però, non gradisco trovarmi in difficoltà e faccio fatica a scegliere, taglierò la testa al toro: il gioco dell'anno 2004, secondo il vostro affezionato El Kevo, è... (rullo di tamburi) *Quake 3 Arena*! E ora che ve l'ho detto, correte a comprarlo! gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

Gentile redazione di GMC e caro Kevorkian,
mi chiamo Gabriele (Ragnamar nella Rete) e sono Guild Master di un clan che si appresta a iniziare la propria avventura in *World of Warcraft*. Vi contatto a nome dei GM delle più importanti gilde italiane di *WoW* per rendervi partecipi di un'iniziativa che crediamo non abbia precedenti a livello nazionale.
Da un po' di tempo a questa parte, noi GM ci siamo riuniti per portare avanti un progetto che riteniamo di grandissima importanza: creare una comunità unita di italiani su un unico server europeo. Tentativi precedenti di fare lo stesso si sono dimostrati fallimentari, minati da comunità frammentate, che portavano l'astio e la competizione anche fuori dal gioco, dando vita a comportamenti immaturi che hanno finito per rovinare titoli che avrebbero potuto essere dei capolavori.
Dopo queste esperienze, stiamo tentando di non ripetere i medesimi errori e di dar vita, fin da ora, a una comunità unita da un legame di amicizia e rispetto reciproco, per godere appieno del nuovo capolavoro Blizzard e, soprattutto, per non permettere che faccia la fine di tanti altri MMORPG, rovinati da comportamenti scorretti e situazioni di incomprensione. I punti su cui stiamo discutendo sono principalmente due:
- Scelta di un server unico dove riunire il maggior numero di italiani possibile;
- Stesura di un regolamento generale, da seguire per rendere l'esperienza divertente e appassionante, evitando problemi dovuti a comportamenti poco corretti o che possano danneggiare gli altri.

La discussione si sta tenendo sul forum del clan Berserk, che potete trovare al link: **www.berserk-network.com**, nella sezione *World of Warcraft*.
Noi GM rappresentiamo gilde per un totale di circa 700-800 giocatori in italia, ma la nostra voce non arriva mai abbastanza lontano. Vi rivolgo, quindi, una semplice richiesta: dedicare uno spazio, anche piccolo, sulla vostra rivista a questa iniziativa che, tengo a precisare, non ha ALCUNO scopo di lucro, ma si prefigge unicamente di realizzare una comunità italiana unita nel gioco e nell'amicizia, al di là delle differenze e dei conflitti imposti dalle meccaniche di gioco.

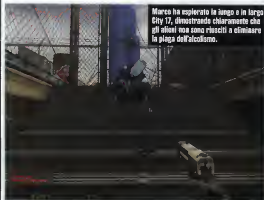
Gabriele "Ragnamar" Ferruzzi

Amico Ragnamar, dopo aver passato circa trecento ore a tagliare la tua mail (che altrimenti avremmo dovuto pubblicare in una collana periodica a parte), do tutto lo spazio che posso alla vostra iniziativa e passo a fare il profeta di sventura. L'idea di riunire quanti più giocatori italiani è senz'altro encomiabile, soprattutto dal punto di vista di chi non parla inglese.
Temo, però, che non sarà facile: sembra che vogliate riunire un gruppo di allegri compari, ma vi dimenticate che non basta condividere una lingua e una passione per diventare amici. Forse, vi converrebbe fare a meno della parte a proposito di cheat, eccetera (tanto, Blizzard se ne occupa in modo più che efficiente, pare) e limitarvi a cercare di trovare un modo per parlare italiano. In ogni caso, in bocca al lupo – chissà mai che non ci si incontri...

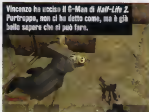
Gentile Kevorkian
scrivo per chiederti alcuni consigli, visto che mi sto per affacciare nel mondo dei giochi online. Ho già deciso di fare il mio battesimo del fuoco con *World of Warcraft* – tu cosa ne pensi? È adatto a chi non ha mai giocato sulla Rete?
Mi piacciono anche *City of Heroes*, *Lineage II*, *Star Wars: Galaxies* e *Final Fantasy XI*. Quale mi consiglieresti e cosa sai dirmi su di loro (per esempio, se sono adatti a uno come me, che non ha mai giocato a titoli simili)? Cosa ne pensi di *Tabula Rasa*? Ultima domanda: dove posso reperire informazioni utili sul linguaggio che si usa nei MMORPG?

Giuliano

Giuliano, per quanto ne so, *WoW* potrebbe essere il gioco ideale per chi è alle prime armi, vista la grande cura di Blizzard per renderlo quanto più possibile accessibile e "morbido" come apprendimento. Detto questo, non c'è come provarci e vedere (in Italia dovrebbe arrivare attorno a marzo). Sarai sempre in tempo per cambiare. Sugli altri giochi ci sarebbe senz'altro molto da scrivere. Hanno tutti pregi e particolarità diverse, quindi, per evitare di raccontare fesserie, ti do un consiglio generico: scegli quello (o quelli) la cui ambientazione ti piace di più, senza preoccuparti delle meccaniche.
I MMORPG sono in costante evoluzione e prediligerne uno perché gli arcieri sono potentissimi non ha senso, visto che potrebbe cambiare tutto dopo un mese. Per la questione linguaggio, non so proprio come aiutarti, soprattutto visto che cambia da titolo a titolo. L'unico suggerimento è visitare a lungo i forum dedicati – prima o poi imparerai le abbreviazioni e frasi di uso più comune.



Marco ha esplorato in lungo e in largo City 17, dimostrando chiaramente che gli alieni non sono riusciti a eliminare la piaga dell'alcolismo.



Vincenzo ha ucciso il G-Man di *Half-Life 2*. Purtroppo, non ci ha detto come, ma è già bello sapere che si può fare.

IMPERIAL GLORY

Pyro Studios ci regala un biglietto di sola andata per Waterloo!


Ogni nazione avrà delle unità specifiche, ciascuna con caratteristiche proprie.

COLPITO E AFFONDATO!

Gli scontri diretti sono una delle caratteristiche più promettenti di *Imperial Glory*. Nello specifico, le azioni navali mostreranno un approccio abbastanza approfondito che, al momento, pare funzionare alla perfezione. Al contrario delle battaglie campali, dove riuscirete a ottenere la vittoria quando le forze nemiche saranno più o meno decimate, un trionfo sul mare potrà essere determinato con diversi metodi. Sarete liberi di falcidiare i marinai avversari e prendere possesso dei loro vascelli, di mirare agli alberi e di catturare gli equipaggi, oppure di spedire navi e uomini in pasto ai pesci senza pietà. Conterete su tre diversi tipi di munizioni per ottenere i vostri scopi e potrete cambiare tattica nel corso della battaglia.




Le conquiste non si limiteranno ai confini del Vecchio Continente, ma coinvolgeranno alcune zone adiacenti dell'Africa e dell'Asia.



ISTANTANEA SU: IMPERIAL GLORY

Casa: Eidos
Sviluppatore: Pyro Studios
Genere: Gioco di strategia
Requisiti di sistema: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, scheda 3D 32 MB
Internet: www.imperialglory.com
Nei Negozi: Primavera 2005
Perché aspettarlo: *Imperial Glory* offrirà un'imponente ricostruzione storica dell'Europa napoleonica, coniugando la classica strategia a turni con quella in tempo reale. Le battaglie, poi, dovrebbero essere mozzafiato anche dal punto di vista grafico.

DOPO il successo della serie *Commandos* e di *Praetorians*, gli sviluppatori di Pyro Studios si sono cimentati in un altro titolo strategico, questa volta ambientato nell'Europa dell'età napoleonica.

I giocatori avranno la possibilità di lanciare i propri eserciti alla conquista rivivendo le storiche battaglie avvenute tra il 1789 e il 1830.

Grazie a un perfetto connubio tra strategia a turni, nella parte dedicata alla gestione delle risorse dell'impero, e azione in tempo reale (rigorosamente in 3D) durante gli scontri, *Imperial Glory* permetterà a chiunque di riscrivere le vicende europee del XIX secolo.

Nel gioco, sarete liberi di espandere il vostro dominio ai danni dei vicini in tutto il Vecchio Continente e in alcune zone adiacenti dell'Africa e dell'Asia, per un totale di 50 territori e 30 regioni marittime. Le potenze tra cui scegliere e da sfidare saranno cinque (Inghilterra, Francia, Impero Austro-Ungarico, Russia e Prussia). Oltre a queste, saranno presenti alcuni stati neutrali, che non saranno eleggibili quali basi di partenza.

Ogni nazione conterà su determinate unità specifiche (per esempio, i Cosacchi per la Russia) e caratteristiche culturali, secondo l'insegnamento di *Civilization*, "padre fondatore" del genere. Dal capolavoro di Sid Meier sono state "prese" altre particolarità, come la complessità delle ricerche tecnologiche e scientifiche da effettuare, le missioni o la scelta del sistema politico, mentre serie come *Total War* hanno ispirato il particolare sistema di gioco. *Imperial Glory* mostra la sua reale spettacolarità nel momento in cui si arriva alle battaglie.

"LE BATTAGLIE SI PREANNUNCIANO DAVVERO SPETTACOLARI!"

Che siano azioni navali o scontri campali, non potrà non cogliervi un deciso senso di stupore quando osserverete la bellezza dei velieri che solcano le acque, le palle di cannone travolgere gli eserciti e i singoli fanti cercare riparo dietro ad alberi o edifici distrutti.

Il numero di unità presenti contemporaneamente su schermo (2.000 al massimo) e la scelta delle formazioni (tre di base) non saranno pari a quelle offerte da altri esponenti del genere, come *Cossacks* o *Rome: Total War*, ma il livello di dettaglio e un'ottima Intelligenza Artificiale dovrebbero agevolmente sopperire a questi nei. I novelli Napoleone, Wellington e Nelson saranno felici di sapere che l'attesa per *Imperial Glory* dovrebbe terminare la prossima primavera. GIOCHI COMPUTER


GIOCHI COMPUTER
GUERRE STELLARI
ALIENI
TRUCCHI E SEGRETI PER FARE LA SQUADRA CHE VINCE LO SCUDETTO CON FIFA SOCCER MANAGER
DUNGEON KEEPER
CALCIO 21 SPETTACOLO CON FIFA 99
COSTRUIAMO LA CITTÀ DEI SOGNI CON SIM CITY 3000
MESSIAH
THE SIMS
F1 2000
EURO 2000
SHOGUN TOTAL WAR
DARK REIGN 2
MECH WARRIOR 4
STAR WARS
FIFA 2001
CIVILIZATION 3
VIRTUA TENNIS
NEVERWINTER NIGHTS
BLACK & WHITE 2
UNREAL TOURNAMENT 2003
DOOM III
FIFA 2003
INTELLIGENZA ARTIFICIALE
UNREAL 2
DEUS EX 2
VIETCONG
TOCA
PES 3
FAR CRY
HITMAN CONTRACTS
SYBERIA II
VAMPIRE BLOODLINES
UNREAL TOURNAMENT 2004
PAINKILLER
EURO 2004
TOCA RACE DRIVER 2
GROUND CONTROL II

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL TRAGUARDO DEI 100 NUMERI

100 numeri, 14.192 pagine, oltre 42 milioni di lettere parlando di videogiochi e di divertimento elettronico. Finora. Per una rivista, il numero 100 rappresenta un traguardo importante: Paolo Paglianti racconta i quasi otto anni di GMC.

LA prima volta che entrai negli "uffici" di GMC, la redazione era costituita da Andrea Minini (il caporedattore) e Davide Candiani (il grafico), su una scrivania stile "mobile della nonna". Due computer per tre persone, piazzati in mezzo alla redazione della rivista "Il Mio Cavallo" e con l'accesso regolato da turni ferrei.

Se questo non vi fa ridere, significa che non avete idea di cosa significhi trascorrere otto e più ore al giorno tra gente che va in estasi parlando del colore dei "prodotti naturali" o delle abitudini sessuali dei propri quadrupedi. Intendiamoci, il corpo redazionale de "Il Mio Cavallo" fu semplicemente fantastico con noi tre e, sebbene senza dubbio facessimo un po' la figura degli "scavezzacollo" del gruppo editoriale, ci trattarono subito come colleghi e amici.

Giochi per il Mio Computer nacque come una rivista semplice, impaginata in modo chiaro e che fosse accessibile, nei limiti del possibile, a ogni lettore. Una vera sfida rispetto alle pubblicazioni che la redazione aveva realizzato in precedenza, pensate per il giocatore smaliziato che non leggeva periodici che non fossero infarciti da termini anglosassoni e abbreviazioni incomprensibili. Il primo numero di GMC, tra mille peripezie, arrivò in edicola nell'ormai lontano maggio 1997 e sicuramente si trattava di una rivista originale: a partire dalla copertina, non su un titolo in particolare, ma sui "giochi di guida"; il CD allegato (un solo disco argentato!) aveva ben 13 demo diversi, tra cui il primo mitico *Tomb Raider* e ben quattro shareware! I giochi andavano ancora spesso "sotto DOS", mentre Windows 95 iniziava a muovere i primi timidi passi nel terreno di gioco. Le Macchine del Mese, l'odierno GMC Hardware, recensivano un Pentium 200 MHz con scheda Matrox Mystique da 4 MB e un hard disk da 2 GB. Incredibile, vero? Lo speciale del mese era dedicato alla "Rivoluzione 3D" e vaticinava che presto tutti i giochi avrebbero richiesto una scheda 3D.
La passione redazionale per "Guerre Stellari" si materializzava in uno speciale su *X-Wing Vs TIE Fighter*. D'altra parte, la prima recensione di GMC numero 1 era *Star Trek: Generations*!

Nei mesi successivi, oltre a finire più o meno in modo indolore in un ufficio tutto nostro, esente da discorsi equini, GMC prese un po' le "misure": sul numero 3 apparve un eccellente speciale sull'Intelligenza Artificiale (scritto dall'ineffabile Vincenzo Beretta) e la recensione del discusso *Carmaggeddon*, mentre sul 4 si leggevano la prima Top 100 (che manca da un paio di anni), in cui la palma del miglior gioco di sempre (agosto 1997) andava a *Civilization 2*, ma soprattutto il primo speciale mai apparso in Italia su *Half-Life*, che recitava "questo gioco ha fatto a *Quake* quello che gli steroidi hanno fatto a Ben Johnson".

Profetico. Su GMC numero 6, appariva la recensione stupefatta di *Age of Empires*, dato che fino ad allora Microsoft aveva prodotto dei titoli decisamente deludenti, *Campo Minato* escluso. L'Xbox era ancora nei sogni di Bill Gates, d'altra parte. La splendida copertina di GMC 7 era dedicata a una delle migliori avventure mai prodotte, *Blade Runner* – purtroppo la copertina fu rovinata all'ultimo momento da uno "strillo" sul demo in esclusiva di *Kick Off 98* voluto dall'editore. Cose che capitano...

Nel gennaio 1998 arrivo *Quake 2* e, ovviamente, id non si sognò di farci avere un'illustrazione per la copertina, quindi dovemmo mettere il simbolo stilizzato del gioco. Il mese dopo, apparve l'ultimo *Wing Commander, Prophecy*: chi giocava già nel '98 forse ricorda che era presente Mark Hammil, alias Luke Skywalker di "Guerre Stellari" nella parte del commodoro Blair.

Un vero peccato che non sia in programmazione un seguito di questo eccellente simulatore spaziale. Nel numero di marzo, il nostro geniale grafico si dimenticò di mettere il prezzo sulla copertina: ecco quindi che schiere di lavoranti a cottimo si affrettarono ad aggiungere un adesivo, copia per copia. Su aprile '98 apparve per la prima volta la foto della misteriosa Nemesis; esattamente un anno dopo il numero 1, nel maggio '98, il primo "miglioramento": una carta lucida prendeva il posto di quella "pastosa" utilizzata fino a quel momento (un po' come la differenza odierna tra l'edizione Budget e quella standard). Il mese successivo si aggiunse al team redazionale l'inossidabile Pierpaola Eraldi, la mitica segretaria di redazione che, da allora, non solo controlla tutti gli impaginati di GMC, ma offre sostegno morale e coordina i lavori. Nel frattempo, nella Top 100 del numero 15, *Quake 2*

PAOLO PAGLIANTI
- **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 1997
- **Ruolo Iniziale:** Staff Writer factotum
- **Ruolo Attuale:** Senior Editor
- **Gioco preferito:** Ultima VII
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Pro Evolution Soccer 4
- **Copertina preferita:** Medieval: Total War
- **Copertina che non rifarebbe:** FIFA 2001
- **Frase Epocale:** "Per le occasioni giuste, c'é sempre il martello, che ha mille usi"

ANDREA MININI
- **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 1997
- **Ruolo Iniziale:** Editor
- **Ruolo Attuale:** Direttore Responsabile
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Myst
- **Copertina preferita:** Judge Dredd
- **Copertina che non rifarebbe:** Feeble Files
- **Frase Epocale:** "Am I speaking in the wrong language?" (ovvero, "Sto parlando nella lingua sbagliata?", detta alla hostess che voleva obbligare Andrea a sedere nel posto centrale al momento di partire per un viaggio di 12 ore. Andrea la spuntò, ma una passeggera si sedette al suo fianco. È stata una traversata lunghissima, dato che la signora si è alzata almeno tre volte all'ora e sempre non appena Andrea si appisolava. Lo testimonio io, che ero seduto dietro di lui vicino a una svizzera che dormì tutto il tempo).

I GIOCHI PIU' BELLI TRA QUELLI ALLEGATI A GMC

GMC è stata la prima rivista italiana ad allegare mensilmente un gioco completo, dal numero di aprile 1999. Stabilire quale sia stato il migliore presuppone un fattore di giudizio soggettivo. Chi scrive vota senza dubbio per *Deus Ex*, essendo questo uno titoli più belli mai realizzati per computer. In redazione, però, a furor di popolo sono stati acclamati numerosi altri giochi, tra cui *Max Payne* e *Half-Life*. Che dire, poi, di *Mafia*, allegato a questo numero?



I MIGLIORI 10 GIOCHI MAI RECENSITI

→ Half-Life 2
- Novembre 2004
- Sviluppatore: Valve
- Casa: Sierra

9

→ Warcraft III Reign of Chaos
- Agosto 2002
- Sviluppatore: Blizzard
- Casa: Sierra

9

→ Doom 3
- Settembre 2004
- Sviluppatore: id
- Casa: Activision

9

→ Rome: Total War
- Ottobre 2004
- Svil: Creative Assembly
- Casa: Activision

9

→ Pro Evolution Soccer 4
- Gennaio 2005
- Sviluppatore: Konami
- Casa: Konami

9

GMC, A VOLTE, **E' TROPPO CATTIVA...**

Senza dubbio, c'è un titolo che è stato sottovalutato da Giochi per il Mio Computer. Si tratta di *Deus Ex*, che al tempo della recensione ricevette un immeritato 8. Oltre ad aver fustigato pubblicamente il malcapitato autore della prova, la redazione di GMC si è fatta pardonare. Non solo abbiamo ammasso l'errore più volta nei mesi a anni successivi, ma abbiamo allegato il gioco completo, par tutti i nostri lettori, al numaro di ottobre 2002.

scavalcava *Civilization 2*. Sul numero di dicembre '98, appariva la recensione di *Half-Life*; il mese dopo, irretito dalla possibilità di giocare tutto il tempo che voleva ai capolavori di id e Valve, Paolo Dente entrava nel team redazionale di GMC. Su febbraio '99 si poteva leggere il primo speciale sui "giochi del futuro", in cui non solo *Duke Nukem Forever* e *Prey* venivano già tacciati di essere in ritardo, ma sotto i titoli ispirati alla "Minaccia Fantasma" la redazione esprimeva ancora delle tenui speranze per la nuova trilogia di "Guerre Stellari".

Lo stesso numero, peraltro, segnava il primo passo del sottoscritto nella conquista del potere assoluto a GMC: mentre Andrea Minini veniva promosso a "Assistant Publisher", chi vi scrive raggiungeva l'alto scranno di "Assistant Editor". Per i non addetti ai lavori, in buona sostanza, Publisher vuol dire "Imperatore dell'Universo", mentre Editor "Capo della Morte Nera". Altro che Kevorkian! Si aggiungeva al team anche Massimiliano Rovati, l'espertone di simulatori di volo. Proprio in tempo per la grande rivoluzione.

IL GIOCO COMPLETO

GMC di aprile '99 portava una gradita sorpresa. Per la prima volta in Italia, una rivista allegava un gioco completo ai propri lettori, *Roland Garros 1998*. Abitudine che non abbiamo perso da allora, per fortuna! Inizialmente, i titoli non erano male, ma neanche dei capolavori indimenticabili. Dal '99 a oggi, tuttavia, siamo certi che i nostri lettori avranno apprezzato un sensibile miglioramento. Per fare il punto della situazione, il CD demo conteneva ben 17 demo (tra cui quello di *Half-Life*!), mentre le Macchine del Mese parlavano di un Pentium II a 450 MHz con Matrox G200. Nel numero successivo, faceva bella mostra un corposo speciale su *Shogun: Total War* (poi non dite che GMC non ha la vista lunga!), mentre il mese dopo lo stesso accadeva per la copertina di *Outcast* (che riteniamo una delle realizzazioni migliori, ma più sottovalutate della storia dei videogiochi) e per le prime News di Rete della storia di GMC. Nel numero di agosto '99, la Top 100 aveva un nuovo dominatore: *Half-Life*! Il numero seguente portava con sé una serie di capolavori (d'altra parte, il mese di settembre è sempre stato quello più prolifico): il primo *Homeworld* e il primo *Unreal Tournament*. Ancora un mese e arrivavano *System Shock 2* e *Command & Conquer*. Ah, che tempi!

Saltando al numero di Natale, giungeva uno dei migliori regali possibili per i lettori di GMC: la rivista cambiava completamente faccia, introducendo una grafica totalmente rinnovata che l'ha accompagnata fino ad ora (per il futuro, chissà!). I lettori che ci seguono da molto tempo avranno notato che molte rubriche hanno poi continuato a essere rinnovate, come la Guida al CD, ma sicuramente si è trattato di uno dei cambiamenti epocali per la rivista.

Le sorprese non si esaurivano qui. Dopo un gennaio 2000 in cui appariva la recensione di *Quake 3 Arena*, araldo del nuovo millennio online e multiplayer, febbraio salutava il nuovo logo della rivista: probabilmente ora vi sembrerà una cosa da poco, ma sappiate che cambiare il logo di una rivista è un po' come fare un lifting particolarmente ardito.

Se l'operazione non riesce in modo ottimale, si perdono migliaia di lettori, che potrebbero non riconoscere nemmeno il proprio mensile preferito in edicola. Fortunatamente, il cambiamento non solo andò bene, ma venne identificato dal nostro pubblico come un ottimo passo in avanti. Il numero 35 di GMC vedeva poi l'arrivo di Mike Ortolani, esperto di sparatutto e di giochi di strategia (soprattutto in ambito napoleonico!).

Marzo rappresentava un ennesimo esempio, lasciateci peccare di scarsa modestia, della lungimiranza di GMC. Oggi, quando si parla di *The Sims*, a tutti viene in mente la frase "gioco più venduto per PC", e chiunque avrebbe scommesso sul successo del seguito, pubblicato di recente. Ai tempi, quando l'Imperatore Publisher Andrea mi propose la copertina, la reazione fu un conato e una risata (ripensandoci, non in quest'ordine). Alla fine, *The*

MASSIMILIANO ROVATI
- **Anno e mese di arruolamento:** Marzo 1999
- **Ruolo Iniziale:** Staff Writer schiavizzato
- **Ruolo Attuale:** Deputy Editor, sempre schiavizzato, ma con una certa ironia
- **Gioco preferito:** Aces of the Pacific
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** FIFA
- **Copertina preferita:** Call of Duty
- **Copertina che non rifarebbe:** C&C Generals
- **Frase Epocale:** "Bisogna censurare! Una mente vuota è una mente fedele! BWAHAHHAHA" (Detto quando corregge il terzo testo in una giornata di Alberto "Pape" Falchi, intriso di alcool e ironia. Se, poi, qualcuno discute sul suo senso dell'umonsmo e disserta sui suoi tagli, è ancora meglio)

I NUMERI **DI GMC**

Nel corso di questi gloriosi anni (escluso il presente numero e i giochi budget), GMC ha recensito 1.590 titoli. Siamo stati piuttosto cattivelli, dato che di questi:

- **Solo 119 hanno preso 9**
- **473 hanno preso 8**
- **Ben 453 hanno preso 7**
- **324 hanno preso 6**
- **160 hanno preso 5**
- **59 hanno preso 4**
- **E 2 hanno preso 3...**

(abbiamo arrotondato i mezzi voti per difetto).

Sono stati assegnati 36 bollini "Gioco del mese" (uno ogni tre numeri di GMC, circa) e 129 "Gioco Consigliato" (meno di uno e mezzo al mese).

NEMESIS
- **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 1997
- **Ruolo Iniziale:** Staff writer
- **Ruolo Attuale:** Staff writer postina
- **Gioco preferito:** The Oig
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Uno sportivo qualsiasi
- **Copertina preferita:** No One Lives Forever 2
- **Copertina che non rifarebbe:** UEFA Euro 2004
- **Frase Epocale:** "Non è moralismo, è semplice buon senso"

LA NASCITA DI GAMESRADAR **(E DEL FORUM!)**

Da poco, GamesRadar ha compiuto quattro anni! Era proprio nell'editoriale del nostro direttore che apriva il numero di dicembre 2000, che si parlava per la prima volta del sito di riferimento delle riviste di vidaogiochi di Future Media Italy, quindi ancha di GMC. Da allora, molti byte sono passati sotto i ponti informatici di internet, soprattutto per GamesRadar, che ora fa parte del circuito di MSN. Il punto d'incontro tra redazioni e lettori è il Forum di GamesRadar, che oggi conta quasi 33.000 utenti registrati e oltre 3.000.000 di messaggi, e che nacque nel lontano giugno 2001.

→ Far Cry
- Aprile 2004
- Sviluppatore: Crytek
- Casa: Ubisoft
- **9**

→ Flight Simulator 2004 Un Secolo di Aviazione
- Settembre 2003
- Sviluppatore: Microsoft
- Casa: Microsoft
- **9**

→ GTA Vice City
- Luglio 2003
- Sviluppatore: Rockstar
- Casa: Taka Two
- **9**

→ F1 Challenge '99 – '02
- Luglio 2003
- Sviluppatore: ISI
- Casa: EA
- **8**

→ The Sims
- Marzo 2000
- Sviluppatore: Maxis
- Casa: EA
- **9**

LE COPERTINE PIU' BELLE



GMC MAGGIO 2001 – JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
Una delle migliori copertine: le tavole "da vero fumetto" utilizzate per l'anteprima è senza dubbio un'illustrazione splendida.



GMC SETTEMBRE 2002 – MEDIEVAL: TOTAL WAR
Grazie alla lavorazione "speciale" con lamina dorata, la copertina di *Medieval: Total War* rientra certamente tra le migliori di GMC.



GMC MAGGIO 2003 – GTA VICE CITY
Una splendida miss di *GTA* ci prepara all'anteprima di questo capolavoro violento e spettacolare. Inutile dire che la versione PC è senza dubbio quella migliore.



GMC MAGGIO 2004 – VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES
La vampira di Troika, con tanto di goccia di sangue che scende dalle labbra, si staglia su un appropriato profondo rosso!



GMC APRILE 2004 – HALF-LIFE 2
La prima copertina di *Half-Life 2*, su sfondo bianco e contorni arancio. Un Gordon Freeman sornione, in compagnia dell'immancabile piede di porco e della splendida Alyx.

MAURO "MIKE" ORTOLANI
■ **Anno e mese di arruolamento:** Novembre 1999
■ **Ruolo Iniziale:** Deputy Editor
■ **Ruolo Attuale:** Deputy Editor (de Il Mio Computer)
■ **Gioco preferito:** X-Com Terror From The Deep
■ **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Europa Universalis
■ **Copertina preferita:** Medieval Total War
■ **Copertina che non rifarebbe:** Tutte quelle con la Ferrari
■ **Frase Epocale:** "Quando faranno un gioco di strategia napoleonico decente, sarò così vecchio che dovrò leggere il manuale in braille." (Detto commentando la presentazione di *Rome: Total War*, quando lui sperava in un gioco con Napoleone. D'altra parte, i Creative Assembly sono inglesi, quindi difficilmente faranno un gioco bello sul geniale corso).

Sims ha dimostrato di avere le carte in regola per diventare un "best seller". Anche se, per la cronaca, io continuo a non giocarci. Una curiosità: la mano sulla copertina, che "regge" il Sim, è quella di Andrea stesso. Sul numero 39, stampavamo la prima recensione di una GeForce (256) e un'anteprima di *Halo* che, ai tempi, doveva essere prima di tutto uno sparatutto per PC (d'altra parte, Xbox era ancora un nome appena sussurrato nei corridoi degli sviluppatori più quotati). Arrivava il luglio del 2000, ed ecco la prima anteprima di *Dirty Angels*, che in seguito sarebbe stato pubblicato come *Mafia* (il capolavoro allegato a questo numero di GMC). Un'altra curiosità su questi numeri: a metà 2000, il nostro gruppo editoriale tentò di pubblicare una versione senza CD di GMC in una mezza dozzina di città italiane. La rivista senza allegati costava sensibilmente meno e non aveva le pagine della Guida al CD (per questo motivo, erano inserite nell'edizione "normale" con la numerazione romana, separata da quella standard). L'esperimento non diede i risultati sperati e, alla fine, non fu mai pubblicata la versione senza CD su scala nazionale.

Il mese successivo arrivava il tanto atteso *GP 3*, di cui GMC si aggiudicava la copertina in esclusiva per l'Italia; sullo stesso numero trovava posto l'ultima recensione di una Voodoo5 (la 5500 AGP), prima che 3dfx finisse assorbita da nVidia. Nella tradizionale Top 100, *Half-Life* rimaneva in vetta, imbattutto.

Ottobre portava la copertina di *Superbike 2001*, gioiello tutto italiano: è stato anche il primo numero di GMC (uno dei pochi, finora) ad avere un'immagine di gioco in copertina.

Era poi il turno dello splendido *Baldur's Gate II*, che ridefinì il genere dei giochi di ruolo. A proposito della copertina del numero 44, che non per nulla rientra tra quelle meno riuscite, un piccolo aneddoto. Doveva essere solo su *FIFA 2001*, sennonché, al momento di chiudere il numero, EA ci inviò un'immagine per la copertina in cui al povero Pippo Inzaghi avevano tagliato i piedi e la pancia per motivi di copyright (difatti, non si poteva vedere lo sponsor della sfera da calcio che stava palleggiando e della marca di scarpe). Ecco, quindi, che magicamente veniva inserita mezza copertina con il drago di *Baldur's Gate II*.

Chi diceva che le avventure grafiche sono morte dopo il '92, poi, si è dovuto ricredere: non parliamo della situazione attuale, che è ricchissima di titoli tra il discreto e lo splendido, ma del dicembre 2000, che vedeva la copertina di GMC dedicata all'eccellente (anche se per ora ultimo della serie) *Fuga da Monkey Island*.

Sul numero 47 si poteva trovare il primo scoop di *Morrowind* (la storia si ripete: due mesi fa lo abbiamo fatto per *Oblivion*!), che recitava "potrebbe trattarsi del GdR che tutti stiamo aspettando".

Su GMC 48 appariva il "solito" speciale di inizio anno sui giochi futuri, in cui continuava a essere presente *Duke Nukem Forever*, ma non più *Prey*. Nello stesso numero, la recensione dello splendido *No One Lives Forever* e dell'eclettico *American McGee's Alice*. Peraltro, dal mese in questione scriveva sulle pagine di GMC, soprattutto di macchine da corsa e di hardware per giocare, Alberto "Pape" Falchi, specializzato nella creazione di CD (e poi DVD).

PIERPAOLA EHALDI
■ **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 1998
■ **Ruolo Iniziale:** Segretena di Redazione
■ **Ruolo Attuale:** Segreteria di Redazione (di tre riviste)
■ **Gioco preferito:** No One Lives Forever
■ **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Rome: Total War
■ **Copertina preferita:** GTA Vice City
■ **Copertina che non rifarebbe:** Sybena II
■ **Frase Epocale:** "Ma questa è la redazione?" (Detto il primo giorno di lavoro, al momento di entrare nei locali della redazione. Capirete, per una signorina tre rozzi disgraziati intenti a giocare e a scambiarsi coloriti insulti non sono un bello spettacolo, specie di lunedì mattina)

L'ARRIVO DEI PENTIUM4

Sul numero 49, pubblicavamo la recensione del primo Pentium4: 1,4 GHz di

I PEGGIORI 5 GIOCHI MAI RECENSITI

→ **Forever Worlds**



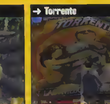
■ Natale 2004
■ Sviluppatore: Atari
■ Casa: Atari
3

→ **WWII Iwo Jima**



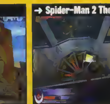
■ Ottobre 2004
■ Sviluppatore: 3LV Games
■ Casa: ValuSoft
3

→ **Torrente**



■ Ottobre 2004
■ Svilup.: E2 Publishing
■ Casa: E2 Publishing
4

→ **Spider-Man 2 The Game**



■ Novembre 2004
■ Svilup.: The Fizz Factor
■ Casa: Activision
4

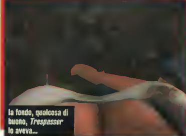
→ **12'0 Clock High Bombing the Reich**



■ Marzo 2000
■ Sviluppatore: Hot House
■ Casa: Talonsoft
4

L'ANTEPRIMA **PIU' INFONDATA**

Le Anteprime e gli Scoop di GMC sono dedicati a giochi che promettono bene (che senso avrebbe fare l'anteprima di un titolo, per poi scrivere che secondo noi non sarà un granché?). A volte, però, il team di Giochi per il Mio Computer viena tratto in inganno da realizzazioni che, alla prova dei fatti, sono decisamente *sotto* le aspettative. Il caso più clamoroso è stato, senza dubbio, quello di *Trespasser*; dall'anteprima, apparsa su GMC di novembre 98, citiamo a caso: "Un realismo da Oscar"; "è un papabile candidato al titolo di miglior gioco dell'anno"; "paragonare *Trespasser* a qualunqua altro gioco è semplicemente un esercizio accademico". Beh, la recensiona, apparsa nel dicembre 98 (voto: 6) era di ben altro tono. E il titolo della stessa, "Sola fra i dinosauri", lasciava spazio all'immaginazione… spostando un accento!


In fondo, qualcosa di buono, *Trespasser* lo aveva...

LE COPERTINE **PIU' BRUTTE**



GMC AGOSTO 1998 – FEEBLE FILES
Feeble Files non si è dimostrato certo un capolavoro, come non lo è questa copertina, realizzata in un momento di assoluta crisi!



GMC NOVEMBRE 2000 – FIFA 2001
Un Pippo Inzaghi massacrato dai tagli sugli sponsor ci ha costretto a posizionare il drago di *Baldur's Gate II* sotto il campione.



GMC GENNAIO 2003 – C&C GENERALS
Quella che vedete è una "miscela" di diversi soggetti. Purtroppo, nonostante il nostro direttore abbia fatto del suo meglio, il risultato è comunque deludente.

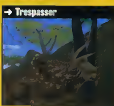
potenza, per 256 MB di RAM e un hard disk da 40 GB, al prezzo spettacolare di 8.300.000 lire. Dal numero 50, settembre 2001, altra "miglioria", ovvero l'introduzione della "costina": dovete sapere che le riviste possono essere "assemblate" con il punto metallico, oppure rilegando con un collante speciale le pagine a una costa rigida, come succede per i libri.

L'introduzione della costina completava in qualche modo il miglioramento dell'aspetto esteriore di GMC, anche perché riduceva la possibilità (anzi, praticamente la annullava, a meno di leggere la rivista in mezzo a un tornado o sul bordo di un vulcano) che le pagine si staccassero. Sul medesimo numero erano presenti la recensione di *Black & White* e una "prima occhiata" alla GeForce 3. Sempre in tema di hardware, dal numero 50 appariva la rubrica "Annulla, Riprova, Tralascia", coordinata da un vero "guru" della materia, l'inossidabile Davide "Quedex" Giulivi. Sul mese successivo, oltre alla splendida illustrazione di *Judge Dredd* in copertina, era contenuto uno speciale su *Operation Flashpoint*, destinato a diventare uno dei migliori sparatutto strategici. Del numero di giugno segnaliamo la recensione di due strategici: *Galactic Battleground* e *Battle for Dune*, che secondo l'impressione di chi vi scrive, non hanno riscosso il successo che meritavano. Lo stesso mese, partiva il Forum di GamesRadar e arrivava alla tastiera del Mac a impaginare GMC l'eccezionale Monica Sotgiu, in sostituzione dell'indimenticabile Davide Candiani. "Indimenticabile" anche perché è impossibile scordare la cassettiera che mi ha tirato dietro per sottolineare lo stress lavorativo, come pure il PC che aveva richiesto per giocare tutto il giorno (tra un impaginato e l'altro) ad *Asheron's Call*. Bando ai sentimentalismi e saltiamo al numero di settembre, con la copertina dedicata a *Commandos 2* e la recensione di uno dei migliori titoli mai usciti per PC: *Max Payne*! Il mese seguente arrivava *Arcanum*, purtroppo in inglese (finché GMC non lo ha allegato nell'agosto del 2004 con la patch creata "ad hoc" dall'ITP). Su novembre, invece, segnaliamo il primo scoop su un attesissimo gioco che arriverà a breve anche in Europa: *World of Warcraft*. Su GMC 58 c'erano l'anteprima di *Return to Castle Wolfenstein* e la recensione dell'eccezionale *Civilization III*, che da allora è rimasto sull'hard disk di mezza redazione. Il 2001 si chiudeva con la copertina dedicata all'eccellente *Empire Earth*, di cui attendiamo a breve un seguito, e con uno speciale su uno sparatutto 3D destinato a far parlare di sé: *Medal of Honor*. Sul primo numero del 2002 trovavamo *Soul Reaver 2* e, soprattutto, uno speciale "segno dei tempi": Windows XP era ormai arrivato nei negozi e minacciava di cambiare il volto del gioco su PC. Su febbraio appariva per la prima volta un gioco completo allegato su ben due CD – lo splendido *Outcast* (con un piccolo aumento del prezzo di copertina, che era rimasto invariato per 60 numeri, da 5,11 euro a 5,99). Sul fronte delle recensioni, ecco l'eccezionale *Medal of Honor*.

Il mese successivo, la copertina era dedicata a un MMORPG destinato a diventare uno dei più giocati in Italia (prima che CTO fallisse, purtroppo): *Dark Age of Camelot*, che ha introdotto sicuramente parecchie idee originali nei mondi persistenti. Peraltro, il client di *DAOC* appariva proprio sulla nostra rivista il mese successivo, quello di aprile 2002. In questo numero, l'eclettico Primoz Skulj prendeva le redini del Botta & Risposta.
Su GMC 64 due anteprime su *GP4* e su *F1 2002*: bei tempi, quando i simulatori di F1 uscivano anche

DAVIDE "CAIO" CANDIANI
- **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 1997
- **Ruolo Iniziale:** Grafico
- **Ruolo Attuale:** Capo Servizio area grafica (FollowMe Spa)
- **Gioco preferito:** Carmageddon (meglio se con le macchine vere)
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Amerzone
- **Copertina preferita:** La prima!
- **Copertina che non rifarebbe:** L'ultima!
- **Frase Epocale:** Frase epocale. "Ho basta! Se vuoi parlare, installati ICQ!" (Detto mentre giocava a *Quake 3 Arena* e terminava con la Rail Gun chi tentava di comunicare. Davide aveva una mira quasi fatata e un umorismo decisamente macabro. E qualche confusione grammaticale…).

I 5 GIOCHI CHE **CI HANNO PIU' DELUSO**

→ Trespasser

- Dicembre 1998
- Sviluppatore: Dreamworks
- Casa: Dreamworks

6

→ Daikatana

- Agosto 2000
- Sviluppatore: Ion Storm
- Casa: Eidos

5

→ Oni

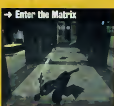
- Marzo 2001
- Sviluppatore: Bungie
- Casa: Take Two

6

→ Druuna Morbus Gravis

- Settembre 2001
- Sviluppatore: Artematica
- Casa: Microids

5

→ Enter the Matrix

- Luglio 2003
- Sviluppatore: Atari
- Casa: Atari

6

I GIOCHI CHE NON **SONO MAI ARRIVATI**

Quello dello sviluppatore di videogiochi è un mestiere a dir poco problematico. Oltre a scadenze ferree (che puntualmente vengono disattese), mancanza endamica di fondi a via dicendo, i programmatori hanno a che fare anche con case software che, a volte, falliscono improvvisamente. Di conseguenza, molti titoli di cui abbiamo trattato su GMC non sono purtroppo mai arrivati sugli scaffali dei negozi. Il caso che personalmente ritengo più controverso è quello di *X-Com Alliance* (cui abbiamo dedicato diverse news a anteprime, come sul numero di giugno 2000), che doveva essere il primo sparatutto tattico a squadre in cui era consentito impartire degli ordini al proprio team di marine dello spazio (un po' coma nell'imminente *Star Wars: Republic Commando*). Purtroppo, nel passaggio dalla sfortunata Microprosa al nuovo distributore Infogrames, il gioco venne cancellato.
Il designer di *Jedi Knight* annunciò *New Legends*, sparatutto 3D che avrebbe dovuto impiegare il motore di *Unreal* ed essere caratterizzato da una trama da brivido. Purtroppo, dopo lo Scoop del settembre 2000, non se ne hanno avute più notizie. Tristi nuova anche per chi ama il magico mondo di *Ultima Online*. Il numero di GMC di Natala 2000 mostrava *Ultima Online: Origin* in tutta la sua maestosa magnificanza. Purtroppo, il titolo nacque male a finì peggio. Dopo il cambio di noma in un più tradizionale *UO 2*, il progetto venne chiuso.
Ci possiamo consolare con *Lineage II*. *Atlantica*, prodotto da alcuni degli sviluppatori di *Hidden & Dangerous*, prometteva, nel marzo, 2001 di essere uno sparatutto "incrociato" con un "simulatore divino" alla *Populous*. Chi segue i GdR con un certo trasporto non sarà stato felice per il destino di *Torn*, creato dai geniacci autori di *Fallout*. A seguito dallo sfortunato destino di Interplay, che naufragò verso la fine del 2001, *Torn* fu cancellato. Che dire, poi, di *Machiavellian*, uno sparatutto 3D in cui avremmo dovuto incontrare direttamente la Morte, di cui GMC ha pubblicato uno Scoop nal gennaio 2002? In Europa non è mai arrivato neanche *The Sims Online*, uscito invece negli States dove è andato incontro a un flop da record. La nostra Anteprima di settembre 2002 faceva ben sperare, ma evidentemente il team di sviluppo ha sottovalutato le problematiche inarenti un passaggio sulla Grande Reta dei Sim. *Trinity*, uno sparatutto 3D "alla *Deus Ex*" di cui abbiamo scritto diffusamante su GMC, è finito nel dimenticatoio quasi senza dar notizia. Sul fronte della avventure, sono parecchi i titoli che hanno fatto una brutta fine: oltre al seguito dal glorioso *Sam & Max*, anche *Full Throttle 2* non è mai giunto sui nostri PC, così come l'annunciata avvantura di Blizzard ispirata al mondo di *Warcraft*. Ma noi continuiamo a sperare...



per PC... purtroppo ora Sony ha acquisito i diritti della FIA, quindi difficilmente ci troveremo a emulare Schumacher sul nostro beneamato computer con titoli di nuova uscita. Sul 65, si leggevano uno speciale su *Neverwinter Nights*, ormai in dirittura d'arrivo, e la recensione di *Morrowind*: come sa chi ci segue da un po', il capolavoro di Bethesda ricevette come voto un "misero" 8. Tuttavia, un annetto dopo lo abbiamo ri-recensito su GMC assegnandogli un 9 pieno, sia per l'uscita della patch che ha corretto il sistema di combattimento, sia per l'ottima patch traduttiva dell'ITP, seguita da vicino da GMC prima e dopo la sua pubblicazione.

GMC 66 vedeva il primo scoop su *TRON 2.0*, una delle migliori "sorprese" mai uscite per PC, e la recensione di *Grand Theft Auto III*. Purtroppo, da questo capitolo in poi i giochi *GTA* sono diventati un'esclusiva PS2, quindi su PC dobbiamo aspettare qualche mese prima di gustarli, rispetto a chi ha una console Sony. Tuttavia, quando poi escono per computer sono decisamente più belli! La pazienza sa premiare i suoi seguaci...

MONICA SOTGIU
- **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 2001
- **Ruolo Iniziale:** Grafica
- **Ruolo Attuale:** Grafica di 160 pagine al mese, 13 numeri l'anno e svariati speciali
- **Gioco preferito:** Final Fantasy VIII
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Giochi di calcio
- **Copertina preferita:** GTA Vice City
- **Copertina che non rifarebbe:** FIFA 2002
- **Frase Epocale:** "La vedo male. Non ce la possiamo fare! Dobbiamo fare 160 pagine in 7 giorni lavorativi e Vincenzo Beretta non ha ancora mandato un solo testo!" (Detto tutte le volte che si arriva vicini alla chiusura. Dato che poi getta il cuore oltre l'ostacolo, GMC ha sempre consegnato le pagine da mandare in stampa senza un singolo ritardo).

L'ETA' DEL DVD

Mi ricorderò di GMC 68 per un bel pezzo. In primo luogo, la copertina fu dedicata a uno dei miei giochi preferiti di sempre: l'eccellente *Medieval: Total War*. In più, la lavorazione della copertina stessa fu "speciale" (come quella del numero che avete ora in mano), in quanto le scritte vennero ricoperte con una sottile lamina dorata. Non la scorderò, però, soprattutto perché GMC, da settembre 2002, uscì con l'edizione DVD. Come scrivemmo in quel numero, fu come avere GMC con ben sette CD e mezzo di demo!

Il mese successivo arrivarono le recensioni di *Neverwinter Nights* e di *La Cosa*, ma anche di *Battlefield 1942* e di *Mafia*. Che il periodo invernale fosse ricco di titoli importanti lo dimostrò il numero di novembre 2002, che portò con sé le recensioni di *NOLF 2*, *UT 2004* e *Age of Mythology*, oltre alle anteprime su un *Black & White 2* non ancora completato dopo oltre due anni e uno *Splinter Cell* in via di sviluppo.

A dicembre, la prima copertina su *Doom 3*, che ci avrebbe fatto penare per altri 18 mesi circa prima di arrivare sui nostri PC; l'Arconte dell'Impero Andrea Minini Saldini, che ha realizzato e realizza tutte le copertine di GMC dal numero 50 in poi, inserì una nota a piè pagina per svelare che l'immagine era presa direttamente dal gioco. Da allora, tutte le copertine di GMC hanno avuto una "frase celebre" sotto il codice a barre.

Passiamo al gennaio 2003, con una copertina davvero infelice su *Generals*: per crearla, fondemmo insieme diversi artwork di EA e il risultato fu comunque inferiore alle aspettative. Il mese dopo, ci risollevammo con una copertina, tra le più riuscite, di *Splinter Cell*. Fu il primo numero da 160 pagine, ma anche foriero di un piccolo aumento che portò il prezzo della rivista a 6,70 euro rimasti finora invariati. Tra l'altro, nello speciale sui migliori giochi in arrivo, c'era il primo riferimento "solido" a *Half-Life 2*.

Su marzo 2003 la recensione in esclusiva di *Unreal 2* sottolineava che, purtroppo, il gioco non aveva mantenuto tutte le promesse fatte in sede di anteprima. Tra le pagine del numero 75 spiccava anche la prova di *Generals*. Sempre una copertina al femminile per l'anteprima di *Deus Ex: Invisible War* su GMC 76; terza donna di fila su maggio, con una conturbante miss di *GTA Vice City*. Il mese successivo, grazie a un accordo a livello internazionale, appariva la prima copertina di GMC su *Half-Life 2*, con le immagini di City 17 in anteprima assoluta. GMC 79 dava conto dell'arrivo di un piacevolissimo titolo ambientato nel mondo di "Star Trek", *Elite Force 2*, e lo scontro "epocale" tra GeForce 5900 e Radeon 9800.

ALBERTO "PAPE" FALCHI
- **Anno e mese di arruolamento:** Gennaio 2001
- **Ruolo Iniziale:** Deputy Editor CD
- **Ruolo Attuale:** Deputy Editor Maximum PC
- **Gioco preferito:** GP Legends
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Qualsiasi gioco di Harry Potter
- **Copertina preferita:** GTA Vice City
- **Copertina che non rifarebbe:** Unreal 2
- **Frase Epocale:** "Non posso aver mandato due CD uguali, ne sono sicuro, non ti preoccupare" (Detta quando ha scoperto di aver pubblicato due CD uguali sul numero di settembre 2003. Quel giorno, il sottoscritto Paolo Paglianti ha avuto due incidenti stradali, per inciso. Meglio di Nostradamus?)

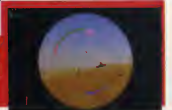
Sul numero di agosto, la copertina andava all'eccellente *MotoGP 2* e tra le recensioni c'era anche *Gothic II*, che purtroppo è arrivato in italiano solo da poco (trovate la prova su questo stesso numero). Il mese successivo aveva in copertina *Homeworld 2* e *Max Payne* in allegato, oltre a uno speciale che profetizzava su come sarebbe girato *Half-Life 2* sui nostri PC. Rileggendolo ora, ci sentiamo di affermare di non aver sbagliato molto la previsione. Non mancavano le immagini in esclusiva per *The Sims 2* e un corposo scoop su *Vampire: Bloodlines*.

Su GMC 82 si provavano *Halo*, per lungo tempo lontano dai computer causa esclusiva Xbox, e *Jedi Academy*. Sempre sul fronte degli sparatutto, si leggeva un'anteprima su *Call of Duty*. Il mese successivo, GMC sfidava la malasorte con la copertina sul sottovalutatissimo *XIII*, in un numero davvero speciale: da questo numero, infatti, le recensioni di GMC avrebbero portato la firma del loro autore. Così facendo, i lettori avrebbero saputo con chi prendersela se una recensione non fosse stata di loro gusto! Dicembre 2003 "esplodeva" con le prove di *Call of Duty*, destinato a trasformare il volto degli sparatutto su PC, *Max Payne 2*, giunto quasi senza far parlare di sé e *Prince of Persia*. Del numero di Natale vale la pena menzionare la recensione del primo *KOTOR* e di *PES 3*, che segnava l'arrivo di Konami nella competizione per il

PAOLO OENTE
- **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 1997
- **Ruolo Iniziale:** Staff writer
- **Ruolo Attuale:** Ancora staff writer, ma beffardo
- **Gioco preferito:** TIE Fighter
- **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Yu-Gi-Oh!
- **Copertina preferita:** Doom 3
- **Copertina che non rifarebbe:** The Sims
- **Frase Epocale:** "Figuriamoci se posso, non ho assolutamente tempo!"

IL GIOCO PIU' BRUTTO **MAI ALLEGATO A GMC**

Non tutte le ciambelle riescono con il buco a, a volte, i giochi allegati a GMC si sono dimostrati inferiori alla aspettative. Per stilare la classifica dei titoli peggiori in questo campo, ci siamo rivolti al nostro Forum: è emerso che quello che piaciuto meno è stato *Wargasm*, allegato a GMC 51 di giugno 2001, un simulatore giocoso di carro armato, decisamente troppo semplificato. Anche *Xenocracy* non è piaciuto molto...

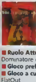


L'HARDWARE **PIU' ASTRUSO**

Nel gennaio 1999, GMC recensì questo caschetto, che si proponeva di diventare la soluzione ideale per sparatutto 3D e simili. L'idea era quella di comandare il puntatore del mouse con il sensore posto sopra la testa, ascoltare l'audio tramite le cuffie, e premere il tasto di fuoco primario e alternativo con una specie di pulsantiere distaccata. Purtroppo, l'idea naufragava nel momento in cui ci si rendeva conto che, per guardare in una direzione, era necessario ruotare il capo in modo piuttosto marcato, non vedendo più lo schermo. Il tutto per "sole" 215.000 lire. Non possiamo esimerci, poi, dal citare le casse/cuffie presentate da un gigante dell'industria sonora: il Sennheiser Surrounder, recensito sul numero di maggio 1999, nasceva da quella che non sembrava una brutta idea, dato che univa l'audio avvolgente di un impianto completo con la praticità di indossare delle cuffie... sulle spalle. All'esorbitante prezzo di 440.000 lire!



STEFANO MERLINI
■ **Anno e mese di arruolamento:** Luglio 2000
■ **Ruolo Iniziale:** Staff writer, con immutata stima
■ **Ruolo Attuale:** "Lavora in un altro settore", dice
■ **Gioco preferito:** Shogun Total War
■ **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Qualunque Final Fantasy
■ **Copertina preferita:** Medieval Total War
■ **Copertina che non rifarebbe:** Final Fantasy VII
■ **Frase Epocale:** "Non vorrei sembrare polemico, ma.. " (Detto ogni volta che qualcosa di redazional-lavorativo ha urtato la sua sensibilità. Cosa che per Stefano vale circa otto volte al giorno, pausa pranzo esclusa).





GMC.KEVORKIAN
■ **Anno e mese di arruolamento:** Maggio 2000
■ **Ruolo Iniziale:** Aspirante dominatore del Mondo
■ **Ruolo Attuale:** Dominatore del Mondo (quasi)
■ **Gioco preferito:** C'è da chiederlo?
■ **Gioco a cui non giocherebbe mai:** FlatOut
■ **Copertina preferita:** Deus Ex Invisible War
■ **Copertina che non rifarebbe:** Sydney 2000
■ **Frase Epocale:** "Presto imparerete a chiamarmi Padrone". Detta a un vigile mentre gli faceva la multa.

miglior simulatore di calcio su PC – *FIFA*, da allora, ha conosciuto un meritevole avversario! Lo stesso mese riportava un'anteprima, che in quello seguente sarebbe diventata persino uno speciale con copertina, dedicata a *Far Cry*. Partito in sordina, il titolo di Crytek anticipava molte delle rivoluzioni grafiche di colossi come *Doom 3* e *Half-Life 2*. GMC 87 puntava l'attenzione sul controverso *Deus Ex: Invisible War*, mentre quello successivo si concentrava sul killer "pelatone" del nuovo *Hitman*. Era presente, inoltre, a fronte di un lieve aumento, una delle migliori avventure degli ultimi anni, *The Longest Journey*, distribuita su ben 4 CD-ROM!

GMC 89 ha visto la recensione di *Far Cry*, che si è dimostrato uno splendido sparatutto 3D, quella del secondo *Splinter Cell* (poco rivoluzionario, a nostro parere) e di *Battlefield Vietnam*. Del numero successivo segnaliamo uno speciale su *Vampire: Bloodlines*, che ha anticipato lo splendore del primo gioco a utilizzare il motore di Valve. Sul 91, invece, recensione di *Euro 2004* e sfida tra Radeon X800XT e GeForce 6800 Ultra. Luglio ha portato una bellissima copertina sul Principe sempre più "dannato" di *Prince of Persia*, mentre su agosto ha trovato posto l'anteprima di *FlatOut*. Pur se non importati ufficialmente, inoltre, abbiamo recensito *City of Heroes* e *Lineage II*, partendo dal presupposto che chi può giocare a MMORPG talmente pretenziosi in termini di hardware e velocità di connessione, è senza dubbio in grado di acquistare un titolo via internet.





ALESSANDRO POLLI
■ **Anno e mese di arruolamento:** Febbraio 2000
■ **Ruolo Iniziale:** Staff writer
■ **Ruolo Attuale:** Deputy Editor CD/DVD/Gioco completo/Gioco completo Budget
■ **Gioco preferito:** Monkey Island
■ **Gioco a cui non giocherebbe mai:** Campo minato
■ **Copertina preferita:** La centesima
■ **Copertina che non rifarebbe:** La centesima
■ **Frase Epocale:** "Devo fare la recensione per domani? Yuhuhu. Sono proprio contento."

LA VERSIONE BUDGET E IL DVD 9

Con GMC 94 ha debuttato la versione Budget, a fianco di quella CD e DVD. L'idea è quella di una rivista di formato ridotto e con un gioco allegato meno recente e/o meno prestigioso rispetto all'edizione normale.

Il 94 è stato un numero storico anche per altri motivi: la versione DVD ha incluso, prima rivista di videogiochi in Italia, un DVD a doppio strato da oltre 8 GB; inoltre, cosa più importante, GMC ha pubblicato la recensione in esclusiva di *Doom 3*, frutto di un vero e proprio "tour de force" nei bunker di id Software! Nei ranghi redazionali, Alberto "Pape" Falchi si è trasferito nella redazione di "Maximum PC", mentre a sostituirlo è tornato Alessandro Polli. Non li conoscete, ma è un po' come dire il diavolo e l'acqua santa!

A ottobre, ecco nuovamente alla ribalta Creative Assembly, con il fantastico *Rome: Total War*, mentre a novembre *finalmente* è arrivata la prova in esclusiva per l'Italia di *Half-Life 2*, il titolo più atteso su computer degli ultimi cinque anni. Se i corridoi di *Doom 3* hanno fatto discutere qualche giocatore, praticamente nessuna critica è stata rivolta al capolavoro "made in Valve". La storia di questa recensione, un vero fiore all'occhiello di GMC, meriterebbe da sola uno speciale di otto pagine.

Qui ci limitiamo a svelare che, dopo interminabili scambi di mail direttamente con Doug Lombardi, Carlo Barone ha preso un aereo, è andato a Seattle senza che nemmeno fosse prenotato l'albergo (rischiando di dormire sotto il proverbiale ponte) e ha provato il gioco, primo italiano a vederlo e completarlo. Una vera epopea. Con il numero 96 è tornato il DVD 9 (che ritrovate anche questo mese!). Su GMC 97, copertina per *Medal of Honor: Pacific Assault* e anteprima su *Oblivion*, mentre sul 98 è arrivato (con un netto anticipo rispetto ai tre mesi di ritardo su *Half-Life 2* ipotizzati all'inizio, ma totalmente in inglese) *Vampire - The Masquerade: Bloodlines*. È stato anche il mese di *La Battaglia per la Terra di Mezzo* e di *Martin Mystere*, piacevole avventura sviluppata dall'italianissima Artematica. Su GMC 99, infine, con un moto di orgoglio, abbiamo presentato uno speciale in anteprima europea su *Age of Empires III*.

E ORA?

Potremmo scrivere che "per ora" siamo contenti di aver raggiunto, tra mille peripezie e un centinaio di splendide avventure, quota 100 con GMC. Tuttavia, siamo convinti che il peggior errore sia quello di dormire sugli allori e crogiolarsi nell'autocompiacimento.

GMC, come abbiamo detto, è nata nel "lontano" maggio 1997, quando i computer per giocare utilizzavano Windows 95 o addirittura il DOS. I Pentium a 200 MHz erano i PC "di punta" e i titoli che richiedevano una scheda 3D erano una netta minoranza. In questi mesi e anni, GMC ha esplorato, come un pioniere di *Age of Empires*, il divertimento elettronico, non solo come rivista, ma anche nel campo allegati, con l'introduzione per prima in Italia del gioco completo, del DVD, del DVD doppio strato, e via dicendo. Solo pochi numeri orsono, con GMC 98, abbiamo introdotto i "mezzi voti", chiesti a gran voce dalla maggioranza dei lettori, a testimonianza che non solo ascoltiamo e leggiamo tutte le vostre missive, ma anche della volontà di rendere più ricca e interessante Giochi per il Mio Computer. Se vi viene in mente una critica o un'idea per rinnovare o migliorare quella che, in definitiva, è soprattutto la *vostra* rivista, vi incoraggiamo a inviarcela senza indugio.

Come minimo, la vostra mail verrà letta e valutata sia da Nemesis, sia da chi vi scrive. Se avete qualcosa da proporci, però, fate in fretta: per il numero 200 mancano "solo" poco più di sette anni!



GLI ERRORI **DI GMC**

Anche i migliori sbagliano. Nessuno è perfetto. Possiamo citare decine di adagi, ma resta il fatto che una delle peggiori sensazioni è quella di aprire la rivista fresca di stampa e trovare un errore da far accapponare la pelle. Eppure, a volte succede. Sul primo numero, per esempio, il demo di Sega Rally richiedeva un Pentium 90, ma era consigliato (anzi, "consihiliato") un Pentium 1.337! Un'altra catena di sviste e errori è contenuta in un box inserito all'ultimo momento nella guida al CD per *Battle Cruiser 3.000 AD*, maggio 1998. Ma il vero scheletro nell'armadio è il titolo sbagliato di una recensione, episodio accaduto una sola volta (anche perché altrimenti il Lord Imperiale Andrea Minini mi avrebbe già scaraventato giù dalla redazione, in mezzo a una tempesta di fulmini elettrici): l'eccellente *Gabriel Knight 3* è uscito, sulle pagine della rivista, trasformato in *Gabriel Kinght 3*. Pietà!

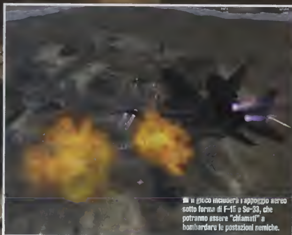


GLI SPECIALI **DI GMC**

Dalla fine del 2003, i lettori di GMC trovano puntualmente in edicola degli Speciali, che trattano determinati argomenti in maniera più diffusa rispetto alle singole sezioni presenti nella rivista. Il primo Speciale, arrivato nel periodo natalizio di due anni fa, è stato GMC Hardware, e la sua gestazione è stata veramente caotica! Oltre al secondo speciale Hardware, uscito nell'autunno 2004, sono stati pubblicati uno Speciale 101 Giochi per PC, contenente un DVD da 8 GB con i migliori demo mai usciti per computer, e uno Speciale Trucchi, che dovreste trovare ancore in edicola, con oltre 5.000 trucchi diversi per PC.




BATTLEFIELD 2



Il gioco includerà l'appoggio aereo sotto forma di F-15 e Su-33, che potranno essere "chiamati" a bombardare le postazioni nemiche.



Veloci e poco armati, i gommoni consentiranno rapide puntate oltre le linee nemiche.

Scaturito dal periodo d'oro degli sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, insieme a *Medal of Honor* e al multiplayer *Day of Defeat*, l'originale *Battlefield 1942* travolse la comunità dei combattenti online con più vigore dei panzer di Guderian. Ora, dopo il discusso *Battlefield: Vietnam*, EA e DICE sono alacremente al lavoro sul seguito "ufficiale" di quel titolo straordinario. L'ambientazione, questa volta, è una realtà contemporanea a noi fin troppo familiare...

LA sede inglese di Electronic Arts è un palazzo in vetro e acciaio alla periferia di Londra, immerso nel verde accanto a un grande lago.

All'interno dell'immenso atrio sono appesi gli stendardi delle principali serie prodotte dalla multinazionale dei videogiochi: *Harry Potter*, *Il Signore degli Anelli*, *The Sims*... L'area conferenze è un salone isolato acusticamente, dotato di uno dei migliori sistemi audio al mondo e di una serie di postazioni informatiche che farebbero piangere di gioia il più smaliziato frequentatore di LAN-party. Ventiquattro PC collegati in rete, ognuno equipaggiato con un processore Athlon 64 4000+ e una scheda video nVidia 6800 GT. È nel proprio quartier generale europeo, che EA ha scelto di presentare uno dei titoli più attesi della prossima stagione: *Battlefield 2*.

Definito dagli sviluppatori "il vero seguito di *Battlefield 1942*" e "un ritorno alle origini, ma con gli elementi moderni introdotti da *BF: Vietnam*", il nuovo gioco si pone l'ambizioso obiettivo di unire quanto di meglio ha offerto finora questa popolarissima serie di sparatutto online.

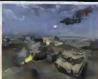
Siamo nel prossimo futuro – il mondo come potrebbe essere tra una decina d'anni. Tre grandi potenze sono in lotta per il controllo delle sempre più scarse risorse naturali del pianeta: Stati Uniti, Cina e la Coalizione Mediorientale. Ciò conduce a una serie di guerre che, in questa ambientazione fittizia, vedono gli USA intervenire militarmente in regioni "critiche" del pianeta. "Si tratta solo di un modo per giustificare gli scontri tra fazioni", ha specificato EA, "e nel gioco non vi saranno contenuti politici".

Le stesse mappe offerte in pasto alla stampa mostravano terreni che, per quanto geograficamente "riconoscibili" (aree desertiche, installazioni petrolifere e giungle del Sudest asiatico) non erano identificati come appartenenti a una nazione particolare. Detto questo, il richiamo a situazioni e paesaggi che appartengono all'immaginario moderno è molto forte, come si nota in queste pagine.

Battlefield 2 ripropone le cinque popolari "classi" di soldati di *BF 1942*, introducendone due nuove. Le prime comprendono Assaltatore, Tiratore Scelto, Soldato Anticarro, Geniere e Medico, mentre le seconde includono Armi Pesanti e "Special Op" (Unità Speciali). DICE si è impegnata molto per far sì che ogni diversa "specialità" offra un'esperienza di combattimento ancora più distinta e bilanciata, con, per esempio, una velocità di spostamento inversamente proporzionale al peso delle protezioni indossate.

Le due nuove classi sono molto interessanti e, in particolare, quella di Special Op è stata tra le più popolari tra i giornalisti intervenuti alle partite di prova online. È un soldato veloce, male equipaggiato e poco protetto, munito però di un'arma devastante: cinque cariche di esplosivo C4 che possono essere piazzate letteralmente ovunque, quindi fatte detonare a distanza con un telecomando. È la parola "ovunque" a rendere tale classe la più creativa del

IL ROMBO DELLA GUERRA

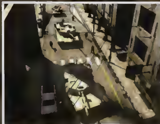


Come nel primo titolo, il sonoro di *Battlefield 2* è stato programmato con cura particolare. Completamente surround nei sistemi adeguatamente equipaggiati, consentirà al giocatore di intuire la presenza di amici, alleati e veicoli in avvicinamento "ascoltando" la direzione da cui proverranno i loro rumori. Inoltre, il sibilo di un tracciante che ci sfiorerà l'orecchio per schiantarsi "contro la parete alle nostre spalle" sarà davvero agghiacciante.

IL SOLDATO SOLITARIO



L'originale *Battlefield 1942* era un titolo pensato per le partite online, con una modalità single player che, nelle intenzioni degli sviluppatori, doveva servire soprattutto come allenamento. In uno di quei rari casi in cui i risultati superano le aspettative, il titolo si è rivelato soddisfacente anche se giocato da soli – soprattutto grazie all'ottima Intelligenza Artificiale che gestiva amici e alleati, dando l'impressione di essere immersi in un vero campo di battaglia. *Battlefield 2* garantirà nuovamente una buona esperienza anche in solitario, con la facoltà di comandare squadre di soldati virtuali e una I.A. ancora più sofisticata.





CAVALLO NERO UNO CHIAMA SQUADRONE QUATTRO

Molti giocatori di sparatutto online si avvalgono di programmi realizzati da terze parti per tenersi in contatto via voce. *Battlefield 2* offrirà un software sviluppato appositamente, che verrà installato insieme al gioco. Basterà collegare un microfono e delle cuffie al computer, per iniziare a scambiare subito ordini e informazioni con i nostri commilitoni.

gioco: lo Special Op riuscirà, per esempio, a infiltrarsi oltre le linee nemiche e e "minare" i veicoli parcheggiati in una base – facendoli quindi esplodere non appena degli avversari vi salteranno sopra. Oppure piazzerà le cariche in un punto di passaggio obbligato, come un ponte, e le farà brillare al momento opportuno. O (forse la tattica più cattiva) aggancerà con abilità una carica a un ignero soldato nemico e lo farà saltare in aria insieme ai commilitoni, non appena una squadra si radunerà per organizzare un attacco.

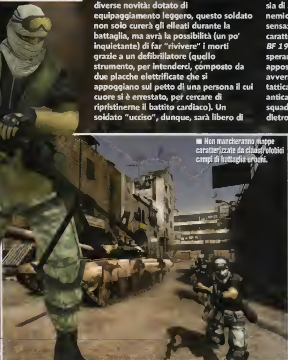
Meno elettrizzante, me altrettanto potente, l'addetto alle Armi Pesanti: non solo girerà con un cannoncino estremamente letale, me avrà la facoltà di distribuire casse di munizioni sul campo di battaglia, in modo che gli alleati siano costantemente riforniti (e in *BF 2* si spara tantissimo).

Anche la classe del Medico presenta diverse novità: dotato di equipaggiamento leggero, questo soldato non solo curerà gli alleati durante la battaglia, ma avrà la possibilità (un po' inquietante) di far "rivivere" i morti grazie a un defibrillatore (quello strumento, per intenderci, composto da due placche elettrificate che si appoggiano sul petto di una persona il cui cuore si è arrestato, per cercare di ripristinerne il battito cardiaco). Un soldato "ucciso", dunque, sarà libero di decidere di non rientrare immediatamente in gioco de uno dei punti di ritorno, ma di attendere speranzoso l'arrivo di un Medico che lo resusciti nel luogo in cui sarà stato falciato. Inoltre, in *BF 2* non ci saranno più medikit sparsi per gli scenari, ma dovranno essere posizionati da questi specialisti.

Il ruolo dei veicoli è stato potenziato, così da permetterne un utilizzo più realistico. I blindati da trasporto trarranno benefici della presenza a bordo di un Medico o di un Geniere. Nel primo caso, agiranno da ospedale mobile, curando i soldati al loro interno e nelle immediate vicinenze, mentre nel secondo saranno in grado sia di ripararsi automaticamente, sia di assistere altri mezzi colpiti dal fuoco nemico. Inoltre, per togliere la fastidiosa sensazione di impotenza che caratterizzava chi saliva su un trasporto in *BF 1942*, ora ai soldati è data la facoltà di sperare fuori dal veicolo grazie ad apposite feritoie. Caricare le linee avversarie su un portatruppe resterà una tattica poco saggia (basterà un missile anticarro per cancellare un'intera squadra), ma posizioneti strategicamente dietro la forza principale, saranno unità d'appoggio utilissime. I nuovi veicoli (rispetto a *BF 1942*) includeranno, inoltre, elicotteri, blindati antiaerei (con missili terra-erie e mitragliatori), hovercraft, gommoni e trasporti enfibi.

Uno dei problemi tipici di ogni sparatutto online è la coordinazione delle forze in campo. *BF 2* presenta un rivoluzionerio sistema di organizzazione e comando delle forze basato sulle gerarchia militare reale. I soldati di une formazione sono ora divisi in "squadre", un gruppo di cinque o sei giocatori comandati da un Caposquadra. Se si impiega il sistema integrato di comunicazione vocale, i membri di un team riusciranno a comunicare direttamente tra loro. Il Caposquadra, invece, avrà la possibilità di inviare dei semplici ordini di "gruppo" grazie a un menu circolare che apparirà sullo schermo alla pressione di un tasto. Un grande sforzo è stato profuso dagli sviluppatori affinché gli uomini di una squadra siano liberi di agire nel modo più coordinato: per esempio, all'ordine "muovete in questa zona" il programma genererà sia una granata fumogena nel punto di raccolta, sia un simbolo sulle minimappa, così che tutti i membri del team siano

"OLTRE CENTO GIOCATORI COMBATTERANNO ONLINE SULLA STESSA MAPPA"



Non mancheranno mappe caratterizzate da claustrofobici campi di battaglia urbani.

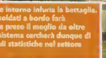


Gli elicotteri saranno d'attacco o da trasporto truppe, e si dimostreranno tanto utili, quanto vulnerabili a missili antiaerei e armi pesanti.

MEDAGLIA D'ONORE

Battlefield 2 utilizzerà un sistema di "punteggi di merito", che valuterà la posizionamento dei giocatori online di tutto il mondo, creando classifiche dei più bravi. Il sistema è molto dettagliato e prevede onori non solo per atti di morte e distruzione, ma per gesti come curare un commilitone o riparare un veicolo mentre intorno infuria la battaglia. Anche guidare mezzi da trasporto con altri soldati a bordo farà guadagnare dei punti. Realizzato dopo avere preso il meglio da oltre due anni di suggerimenti dalla comunità, il sistema cercherà dunque di proporsi come il più sofisticato elaboratore di statistiche nel settore degli sparattutto online.





REGISTRAZIONI NELLA MATRICE

Battlefield 2 offrirà l'opportunità di "registrare" le battaglie giocate e di rivederle grazie a una utility fornita con il programma. Sarà possibile, dunque, riesaminare globalmente lo scontro da tutti i punti di vista, con comandi di avanzamento e riavvolgimento simili a quelli di un videoregistratore. Anche la velocità di riproduzione sarà pienamente controllabile dal giocatore e, ai livelli più lenti, rivedremo le azioni più spettacolari alla moviola, mentre la telecamera, per esempio, ruoterà intorno a un missile che si starà dirigendo verso un elicottero – una prospettiva che ricorderà le famose immagini in Bullet Time di "Matrix" e *Max Payne*.







■ I diversi materiali avranno una capacità differente di resistere ai colpi. Alcune tavole di legno potranno essere perforate più facilmente di un muretto, offrendo minore riparo.



informati anche visivamente della sua posizione. Infine, se situato a bordo di particolari veicoli, il Caposquadra agirà da "punto di ritorno mobile". Viene da sé che un bravo giocatore in questo ruolo farà un'enorme differenza, proprio come i leader più abili in un campo di battaglia vero.

C'è di più. A coordinare l'intera formazione ora potrà esserci un Comandante: un giocatore che non si troverà sul campo, ma che seguirà la battaglia da una mappa strategica. La cartina mostrerà la posizione degli alleati e dei nemici avvistati (un sistema di distribuzione delle informazioni in tempo reale simile a quello utilizzato, nella realtà, anche dall'Esercito statunitense); la mappa prevederà sia una modalità 2D (quasi come in un vecchio strategico in tempo reale), sia quella 3D (una visuale che, ai massimi livelli di zoom, mostrerà materialmente ciò che avverrà sul campo, come se ci librassimo sopra di esso). Il Comandante predisporrà la strategia generale inviando ordini ai vari Caposquadra, e sarà responsabilità di questi ultimi metterli in pratica nel modo migliore.

Ciò aggiunge a *BF 2* una patina di realismo davvero elettrizzante: solo un esercito retto da leader di talento, capaci di guidare i loro uomini in modo coordinato e intelligente, avrà qualche speranza di sopravvivere nei letali campi di battaglia contemporanei. A disposizione del Comandante, inoltre, vi sarà l'impiego limitato di utili ausili tecnologici, come l'analisi satellitare della regione (che mostrerà la posizione di tutte le unità presenti, sia amiche, sia nemiche), la possibilità di chiamare l'appoggio dell'artiglieria su punti cruciali della mappa, l'impiego di "droni" muniti di telecamere per spiare le attività degli avversari e il lancio di "rifornimenti aerotrasportati" per aiutare i soldati alleati in crisi (un enorme paracadute che scenderà dal cielo, reggendo casse ricolme di ogni ben di Dio). L'artiglieria sarà uno strumento di distruzione micidiale, ma colpirà con un ritardo di dieci secondi e i suoi proiettili tenderanno a sparpagliarsi intorno all'area indicata: potrebbe rivelarsi, dunque, un'arma a doppio taglio.

Forse, il segnale più evidente delle potenzialità di *BF 2* è stato proprio lo svolgersi dell'evento londinese. La meticolosa scaletta preparata da EA (possibilità di provare il gioco in rete, quindi di partecipare a una breve intervista con gli sviluppatori) è completamente saltata, a favore di una serie di battaglie che hanno totalmente coinvolto i 20 giornalisti provenienti da tutta Europa (ma si dice che il gioco finale consentirà a oltre 100 giocatori di combattere su una singola mappa). Dopo ogni scontro, i disponibili responsabili di DICE hanno raccolto pagine e pagine di dubbi e impressioni espressi dai presenti, non solo rispondendo alle numerose domande, ma prendendo appunti sui suggerimenti e i consigli più interessanti emersi da questo estemporaneo, ma appassionato, pomeriggio di beta-testing. EA aveva invitato all'evento anche alcuni coordinatori dei più grossi clan online di *BF 1942*, e il livello qualitativo degli interventi è stato molto elevato. È rinfrescante provare un gioco, dare un suggerimento, e sentire il capo del progetto in persona esclamare "Ehi, questa è un'ottima idea, scriviamocela!"

DICE e EA sembrano decise a sviluppare un prodotto che soddisfi gli esigenti appassionati di *Battlefield* sotto ogni punto di vista. Il gioco, formalmente quasi completo, sta ora attraversando una rigorosa fase di test e bilanciamento, e lo vedremo nei negozi intorno alla tarda primavera del 2005.

SQUADRE ANTICHEAT

Per evitare la tentazione di imbrogli durante le partite online, *Battlefield 2* impiegherà automaticamente il popolare software Punkbuster. I "cheater" individuati saranno immediatamente scollegati e raggiunti da un missile autocercante sparato da un satellite in orbita sulla zona dove vivranno. Virtuale, per fortuna!



NEL 2005...
...tutto sta per cambiare!

UNA nuova serie di giochi imperdibili sta per essere lanciata sul mercato. La novità è che questa volta qualcosa è cambiato: i capolavori dei mesi a venire non saranno basati unicamente su aggiornamenti tecnologici di idee vecchie e abusate. Al contrario, saranno proprio le idee a essere protagoniste, pronte a ispirare la nostra immaginazione e a rendere inutile la classificazione in generi. Nelle prossime pagine, vedremo quali titoli del 2005 sapranno fondere dinamiche diverse per creare le strade che verranno percorse dai giochi del futuro...

NEL 2005...

70 Tutto sotto controllo!
72 Regna la fantascienza
74 La strada è di casa
76 La Storia sui nostri monitor
78 Avrete paura del buio!
80 Dadi alla riscossa!
82 Potere alla trama
84 Giochi militari
86 Obiettivo: sopravvivere!

Tutto sotto controllo!

I giochi sono piccoli mondi sui quali possiamo dare sfogo alle nostre volontà. Nel 2005, però, i nostri poteri cambieranno, spostando l'accento dalla distruzione di intere civiltà e dalle conquiste di lontane galassie, alla manipolazione del destino degli individui.

BLACK & WHITE 2

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** Black & White Studios ■ **Uscita:** Inverno 2005

Buono o cattivo? Questa è la domanda che *Black & White 2* ci rivolgerà, e la risposta - come sempre - dipenderà dalle nostre azioni. Il mondo si è evoluto dallo stato pre-civilizzato che faceva da sfondo al gioco precedente, e ora le diverse culture dei popoli, così come gli eserciti, si mostreranno già sviluppati fin dall'inizio. In un contesto simile, il conflitto è inevitabile: scopo della nostra fazione è conquistare il mondo, e sarà il metodo che decideremo di seguire a fare la differenza. Saremo abbastanza malvagi da inviare intere armate in guerra, causando massacri quotidiani o preferiremo costruire magnifiche città piene di meraviglie architettoniche, grazia e tecnologia, attirando così pacificamente gli oppositori sotto alla nostra bandiera? In ogni caso, potremo contare su un luogotenente molto efficiente: l'enorme creatura del primo *Black & White* questa volta sarà in grado di comandare gli eserciti in nostra vece o di distribuire doni alla popolazione, sgravandoci da tutti quei compiti quotidiani che rendono noiosa la giornata di un dio!





Anche questa volta la creatura apprenderà basandosi sulle nostre azioni.

GMC incontra Ron Millar, designer dei Black & White Studios



GMC: Secondo te, perché allevare una creatura in un gioco è così appagante per i giocatori?

RM: Allevare qualcuno o qualcosa significa imporre la propria influenza e, in generale, produce "sensazioni di potere" non indifferenti. Nella vita reale, ognuno di noi deve rendere conto a qualcuno di quello che fa, mentre in *B&W2* tutto sarà sotto il nostro controllo. Molti giocatori, inoltre, apprezzano la possibilità di prendersi cura di qualcosa che è frutto delle proprie creazioni ed è pertanto unico.

GMC: La riproduzione delle leggi fisiche è ormai imprescindibile. Che idee avete potuto realizzare grazie a questa soluzione tecnica?

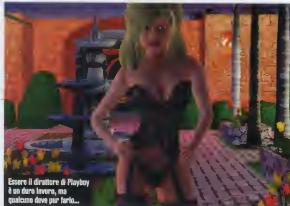
RM: Grazie al motore fisico, è possibile distruggere muri, deviare la lava di un vulcano in modo che scivoli nel bel mezzo di una città, assistere alle spaccature nel terreno quando un devastante terremoto lo colpisce. Sono cose che rendono un gioco più ricco, eccitante e più realistico, e *B&W2* se ne è sicuramente avvantaggiato, proponendo un'esperienza globale molto più completa.

GMC: Nel titolo precedente, abbiamo imparato che per ogni dilemma esiste (almeno) una scelta "buona" e una "cattiva". Come decidete cosa è positivo e cosa negativo?

RM: Durante lo sviluppo di *Black & White* il team dei programmatori è stato coinvolto in moltissime discussioni "filosofiche" che ci hanno permesso di realizzare una formula che, per quanto grezza, ci ha aiutati a catalogare le diverse azioni. Per esempio, un'aggressione non provocata era considerata come negativa, una rappresaglia in modo neutrale, mentre la mancanza di reazione una reazione positiva. Abbiamo ora un nuovo sistema attraverso il quale il giocatore può capire immediatamente il tipo di azione intrapresa e come questa andrà a influenzare il suo allineamento. Tutto questo ci ha permesso di introdurre in *B&W2* molte zone grigie tra i due estremi.

PLAYBOY: THE MANSION

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Cyberlore Studios ■ **Uscita:** Marzo


Essere il direttore di Playboy è un duro lavoro, ma qualcuno deve pur farlo...

Non deve essere una vita semplice, quella del direttore di Playboy: bisogna dirigere le sessioni fotografiche e commissionare filmati basati su quanto avviene nella splendida magione del creatore della rivista, organizzando feste per avere qualcosa da scrivere sul numero seguente. Una vitaccia, insomma...

CAMPIONI D'INCASSI

Il 2005 vedrà il ritorno di alcuni imperdibili capolavori, come il terzo capitolo della serie *Age of the Empires*, che prosegue la rivisitazione storica da parte di Ensemble Studios puntando sugli eventi dell'era coloniale. Altrettanto atteso dai fan dei giochi strategici e gestionali è *Civilization IV*, al momento in fase di sviluppo negli studi di Firaxis sotto l'occhio attento del suo creatore, Sid Meier. Infine, sono già a buon punto le aule universitarie di *The Sims 2: University*, la prima espansione ufficiale del "simulatore di vita" per eccellenza. Tutti questi titoli sono stati rivelati nei dettagli negli ultimi due numeri di GMC.

THE MOVIES

■ **Casa:** Activision ■ **Sviluppatore:** Lionhead Studios ■ **Uscita:** Estate


Il potere è un illusione: tutto dipende dagli attori, dai registi e dalle loro bizze.

E' veramente il talento il motore dell'industria cinematografica? Secondo Peter Molyneux sì, e prova a dimostrarcelo con il suo nuovo gestionale. in *The Movies*, ci troveremo a comandare uno studio di produzione, dai primi momenti del cinema muto fino al giorno d'oggi. Una società che necessita di continui aggiustamenti di direzione per raggiungere un successo che non potrà prescindere dalle attitudini di ogni singolo impiegato. In *The Movies*, quindi, più che affrontare i problemi nella loro globalità, dovremo occuparci di tante piccole cose, risolvendo conflitti tra le star e spronando continuamente gli impiegati. Un approccio ancora più personale a un mondo globalmente complesso.


CREATIVITÀ ILLIMITATA
Anche se sarà possibile contare sulla generazione automatica delle trame, *The Movies* ci permetterà di controllare ogni sceneggiatura nei più piccoli dettagli, se lo desidereremo. Basterà scegliere uno dei temi proposti, impostare un set, ordinare i costumi e gli oggetti di scena e, infine, intervenire su una serie di indicatori che ci permetteranno di alterare i contenuti emotivi di una sequenza. Basterà poi mettere un pugnale in mano all'attore principale, oppure vestirlo con un ridicolo costume da papero, per fargli capire cosa ci aspettiamo da lui. Infine, potremo applicare i nostri doppiaggi e tentare la scalata al successo grazie alla nostra creazione. Senza dubbio, questo ambizioso sistema di intelligenza artificiale rappresenta la sfida più temeraria per il gruppo di programmatori alle prese con *The Movies*.

IN *THE MOVIES* DOVREMO OCCUPARCI DI TANTE PICCOLE COSE.

"Credo che si tenda a sottovalutare la difficoltà insita nella creazione di un buon gioco gestionale, ovvero di dar vita a un titolo che sia molto profondo ma allo stesso tempo accessibile" - ci confida Peter Molyneux. "In *The Movies* stiamo cercando di mettere la creatività al centro di tutto, e non è un'operazione che sia possibile portare a termine in sei mesi".
Ogni star ha un suo ego, e saremo quindi forzati a giostrare con personalità particolarmente critiche o eccentriche. Gli attori sono viziati, chiedono la luna in cambio di pochi secondi sullo schermo, pretendono roulotte lussuose, mucchi di soldi e "bonus" di ogni genere. Potremo permetterci di non accontentarli? Potremo permetterci di rifiutare un ruolo importante alla figlia di un produttore, carina ma priva di talento, per affidarlo a un'attrice emergente molto capace ma non altrettanto attraente o influente? Ognuna delle nostre decisioni potrà cambiare, nel bene e nel male, il destino dei nostri attori, e dovremo fare attenzione a gestirli al meglio, senza esagerare con le pressioni, o inevitabilmente li ritroveremo ubriachi e grassi nella loro roulotte. Una vera e propria rovina per il film, che potrà essere salvato solamente inviando l'attore in un centro riabilitativo nella speranza che possa tornare in forma prima che il set - inevitabilmente fermo, ma comunque costoso - prosciughi ogni nostro avere. Ebbene sì, a quanto pare il talento è proprio al centro di tutto, nel bene e nel male.

Regna la fantascienza

Dopo aver puntato tutti i loro sforzi nella realizzazione di giochi di guerra realistici, gli sviluppatori stanno cercando al di fuori del globo nuove ispirazioni, abbandonando la realtà come la conosciamo e lavorando di pura immaginazione. Il risultato: un manipolo di giochi che ci lanceranno attraverso il tempo e lo spazio verso nuovi mondi.

QUAKE IV

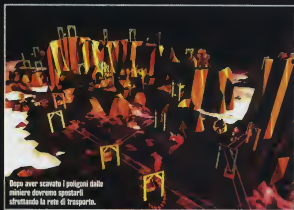
■ **Casa:** Activision ■ **Sviluppatore:** id Software ■ **Uscita:** Fine anno

Quake III Arena? Proviamo a immaginare che non sia mai esistito: *Quake IV* prosegue la trama abbandonata dopo il secondo capitolo della serie, che vedeva il famoso Space Marine impegnato a vibrare un colpo durissimo alla razza aliena distruggendo il "cerveilo" degli Strogg. Un colpo duro ma non letale, visto che gli Strogg rimanenti, ovviamente abbastanza contrariati, stanno riorganizzandosi per preparare un contrattacco. "Le difese del nemico sono ancora devastate dai nostri attacchi - spiega Eric Biessman, produttore del gioco - e questo permette alle forze terrestri di organizzare una vera e propria invasione in forze per sferrare l'attacco finale". Attraverso le architetture tipiche della razza nemica, ridisegnate sfruttando la tecnologia di *Doom 3*, ci ritroveremo quindi a combattere contro l'orrore dei Cyborg, ma per fortuna questa volta non saremo soli. *Quake IV* punta molto sulle "dinamiche di squadra", trasformando il gioco in una vera e propria campagna di guerra vissuta al fianco di marine armati fino ai denti.

QUAKE IV PUNTA SOPRATTUTTO SULLE "DINAMICHE DI SQUADRA"

DARWINIA

■ **Casa:** Pinnacle Software ■ **Sviluppatore:** introversion ■ **Uscita:** Marzo



Dopo aver scavato i poligoni dalle miniere dovremo spostarli sfruttando la rete di trasporto.

Tutti quelli che credono che i videogiochi abbiano un'anima non dovrebbero farsi scappare il nuovo gioco di Introversion. Gli autori di *Uplink* stanno infatti per completare *Darwinia*, un curioso strategico ambientato in un mondo virtuale che vede una rete di vecchie console sotto l'attacco di uno strano virus. Per proteggere i programmi il Dr. Sepulveda, creatore di Darwinia, chiede ai giocatori un aiuto per organizzare le difese: è così che ci troviamo immersi in un mondo rétro, fatto di grafica in wireframe, frattali e sprite stilizzati che, a dispetto della loro natura, si presentano dettagliati e pieni di personalità. Attraverso le promozioni di particolari unità a compiti specifici, potremo scavare le materie prime dalle montagne poligonali, indirizzare gli eserciti in battaglia contro i nemici virali e chiamare attacchi aerei ispirati all'indimenticabile *Space Invaders*.

Chris Delay di Introversion Software svela qualche segreto "occulto" degli sprite.



GMC: La prima cosa che hai creato per *Darwinia* è stato un test tecnologico, con centinaia di omini stilizzati che si muovevano nello spazio. A quel punto avevi già chiaro in mente il destino di quei piccoli personaggi?
CD: La prima versione non presentava le unità stilizzate che sono protagoniste di *Darwinia*, ma usava sprite presi in prestito da *Doom*, che pensavamo di sostituire in un secondo tempo. La seconda versione del gioco era basata sugli "omini", che assunsero così il ruolo di Darwiniani, impegnati però in un wargame online ispirato alle dinamiche degli strategici in tempo reale. Abbiamo deciso di puntare sul look "rétro" dopo un anno circa di esperimenti ed è stato in quel momento che tutto ha assunto una conformazione precisa.
GMC: Siete riusciti a dare personalità ai personaggi al punto da creare per loro azioni come i riti funerari. Cosa vi ha spinto a creare dettagli così particolareggiati?
CD: L'idea è che decine di migliaia di generazioni di Darwiniani siano esistiti prima del nostro arrivo, quindi la società che ci troviamo di fronte ha una sua storia e tutti i suoi rituali. I primi Darwiniani furono testimoni della creazione del mondo da parte del Dr. Sepulveda, e questi racconti rappresentano la base della loro religione primitiva. Sono consapevoli della presenza di anime al centro di ogni essere vivente, e sanno che queste anime possono rigenerarsi in nuove vite; è per questo che hanno costruito un credo basato sul proprio "dio" e sulla vita dopo la morte. Quindi, quando un loro compagno muore, i Darwiniani lo accompagnano verso il paradiso fornendogli una sorta di piccola candela funeraria, che possa aiutarlo a trovare la sua via verso l'aldilà. È un modo molto toccante di raccontare parte della storia dei Darwiniani, una cosa che sarebbe stata impossibile da ottenere tramite una spiegazione da parte del Dr. Sepulveda. Credo che piccole cose come queste aggiungano molta profondità alla storia del gioco, comunicando che il mondo con cui si sta interagendo è ricco e complesso.

LEGO STAR WARS

■ **Casa:** Eidos ■ **Sviluppatore:** Giant Interactive Software ■ **Uscita:** Febbraio

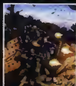
Fino ad oggi i mattoncini e i personaggi della LEGO sono serviti a dare corpo alle fantasie di tutti i bambini. Ora, grazie a mattoncini più virtuali, i "bambini cresciuti" di Giant Interactive Software sono pronti a sfogarle!

Spade laser e mattoncini? Jonathan Smith, direttore dello sviluppo di *LEGO Star Wars*, ci spiega come unirli.



GMC: Instillare le sensazioni di gioia e divertimento legate ai ricordi dei mattoncini LEGO in un videogioco non deve essere stato facile: come avete fatto?
JS: Lavorare per lunghi anni con LEGO mi ha insegnato che più si cerca di comprendere la magia del divertimento legato ai mattoncini e più ci si allontana dal proprio obiettivo.
I nostri sentimenti nei riguardi dei LEGO sono legati a una serie di fattori diversi, e possiamo usare parecchie parole per catalogarli: giocabilità, creatività, sperimentazione, sorpresa, qualità... ma ognuna di queste non è che una piccola parte dell'esperienza vissuta e ogni singola costruzione.
Ogni cosa che facciamo deve misurarsi con quest'eredità.
GMC: È strano lavorare con personaggi dalla mobilità così limitata?
JS: No, non c'è niente di "plasticoso" nel gioco, è un mondo creato con l'immaginazione e governato dalle sue leggi, particolari e uniche. Le animazioni che abbiamo realizzato si fondano su un principio di fluidità e atletismo: potrete lanciarvi in salti mozzafiato, in capriole e splendidi attacchi combinati con la spada laser, il tutto con molta semplicità. Del resto, non dovrebbe essere questo il motivo per cui vogliamo sentirci dei Jedi?
GMC: Puoi spiegarci come è stata implementata la Forza nel gioco?
JS: I poteri della forza in *LEGO Star Wars* permettono di realizzare un gran numero di azioni. È naturalmente possibile spingere i nemici e lanciare gli oggetti, ma molto più interessante è la possibilità di smontare le cose e riassemblarle in puro stile LEGO. Un potere fantastico che ha conquistato tutti quelli che hanno provato il gioco finora.

VOCI DI CORRIDOIO



Sembra confermato un seguito di *Dawn of War*, lo strategico in tempo reale ambientato nel lontano futuro di *WarHammer 40.000*, il popolare wargame tridimensionale di Games Workshop.
Nel seguito, di cui non si sa per ora praticamente nulla, dovrebbero essere presenti gli eserciti dell'Imperium e i malvagi e alieni Tiranidi.

REPUBLIC COMMANDO

■ **Casa:** Activision ■ **Sviluppatore:** LucasArts ■ **Uscita:** Marzo



Unite il combattimento di squadra tipico dei giochi di Tom Clancy con la fanteria dello spazio vista ne "L'Attacco dei Cloni" e avrete un'idea di *Republic Commando*. Il gioco consente di comandare un piccolo manipolo di quattro soldati attraverso livelli ispirati al prossimo film della saga, impartendo ordini in maniera molto intuitiva ma non per questo meno efficace. Sul prossimo numero di GMC dovreste trovare maggiori informazioni.

PROJECT SNOWBLIND

■ **Casa:** Eidos ■ **Sviluppatore:** Crystal Dynamics ■ **Uscita:** Marzo



Inizialmente pensato per far parte dell'universo di *Deus Ex*, *Snowblind* è uno sparatutto frenetico che ne ricalca alcune idee di base.
Il protagonista è un super-soldato che, sfruttando impianti nanotecnologici, è impegnato a combattere le forze nemiche. Menzione particolare per le armi intelligenti, per esempio i proiettili a ricerca e le nuvole di droni carnivori.

STARSHIP TROOPERS

■ **Casa:** Empire ■ **Sviluppatore:** Strangelite ■ **Uscita:** Luglio



L'avamposto Whiskey, teatro dell'incredibile imboscata dell'omonimo film, è lo spot ideale di *Starship Troopers*. Aspettiamoci centinaia di insetti impegnati a caricare contro i muri dell'avamposto, arrampicandosi sui resti dei loro compagni per raggiungere le difese umane da noi organizzate. Non mancherà nemmeno una singolar tenzone con uno degli insetti lanciafiamme.

Sebbene sia praticamente sicura la conversione per PC, non si hanno notizie certe sulla data di uscita di *Halo 2*: in Microsoft le bocche non sono mai state così cucite...

La strada è di casa

La progressione tradizionale, dal primo al secondo livello fino al boss finale, sta abbandonando il mondo dei videogiochi moderni. Oggi possiamo esplorare i mondi virtuali scegliendo il nostro passo e gli sviluppatori non si curano più di quello che stiamo facendo, ma piuttosto di dove e perché. La linearità non è più necessaria, andare dove vogliamo e, sopratutto, quando vogliamo è finalmente possibile.



GTA: SAN ANDREAS

■ **Casa:** Rockstar ■ **Sviluppatore:** Interno ■ **Uscita:** Giugno

I veterani di *Vice City* rischiano un vero e proprio shock: *San Andreas* rappresenta un salto mortale triplo dalle ambientazioni Anni '80 del predecessore. Un vero e proprio simulatore di crimine capace di ridurre *Vice City* a un semplice e divertente gioco di guida. Fin dai primi istanti, *San Andreas* propone momenti di guerriglia, ma quello che rende il gioco davvero diverso è l'inserimento di vari elementi quasi da GdR nello schema collaudato di Rockstar.
Le statistiche contano, e ogni azione comporta un cambiamento nel personaggio principale: il protagonista CJ all'inizio è un giovanotto quasi innocente, che si diverte con le pistole ma è praticamente incapace di utilizzarne una. Un paio di allenamenti alla palestra locale e lo vedremo più robusto e muscoloso; qualche rapina e lo vedremo maneggiare la pistola come se non avesse mai fatto altro nella vita. Tutto questo in un'ambientazione che trascende il concetto di "luogo": tre città a nostra completa disposizione, differenti nell'architettura e nelle grandi possibilità che offrono, e in mezzo, un vero e proprio mondo a parte, tutto da vivere nei piccoli paesi spersi tra le campagne che circondano i grandi centri metropolitani. Si spendono ore solamente esplorando, perché *San Andreas* non è unicamente un gioco, è un luogo da visitare e da vivere.



SAN FIERRO - Ispirata a San Francisco
Al di là della facciata dandy della città, si nascondono luoghi di vera e propria depravazione urbana e un ricco traffico di droga. Non c'è da perdera troppo tempo ad ammirara il panorama dal Gant Bridge, visto che proprio lì sotto si trovano le più apprazzate raffinerie di narcotici, nelle quali potremo spendere più proficuamente le nostra ora.

Se potete vedere un luogo, significa che potete raggiungerlo.





LOS SANTOS - Ispirata a Los Angeles
Avvolta in una malaticcia cortina di smog arancione, Los Santos è "casa", per CJ. Per lasciare un segno tengibile della nostra presenza dovremo riuscira a introdurci nella società-bene di Vinewood cercando nel contempo di gestire le varie guerre contro le gang locali. La città rappresenta il lato più oscuro mai raggiunto da un gioco della serie *GTA*.

Anche la dieta è importante: bisogna tenere CJ sempre in forma!







LAS VENTURAS · Ispirata a Las Vegas

Una città ricca di luci, di casinò e di emuli di Elvis pronti a organizzare spettacolini sulla via principale. Allontanandovi un poco dal suono delle slot machines potrebbe capitarvi di raggiungere la controparte in stile *GTA* dell'Area 51, ma se sarete sfortunati nelle ricerche potrete rifarvi giocando tutti i vostri averi al tavolo verde.

Las Venturas propone una versione molto particolare della celebre "Strip".



THE MATRIX ONLINE

■ **Casa:** Sega ■ **Sviluppatore:** Monolith ■ **Uscita:** Primavera



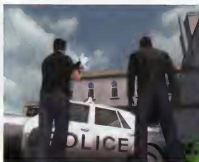
Ovviamente, i combattimenti a mani nude saranno parte integrante di *The Matrix Online*.

Dopo tre film, una serie di "corti" animati, un mediocre videogioco ufficiale e decine di Mod non ufficiali, l'universo di "Matrix" sembrava aver sparato tutte le sue cartucce. Invece, mancava l'ormai obbligatoria escursione nel campo dei MMORPG: *The Matrix Online* ci porterà in un mondo persistente nel quale, vestendo i panni di uno dei "ribelli" liberati dalla pillola rossa, ci troveremo a vagare combattendo contro gli agenti e gli strani programmi senzienti che chiamano quest'ammasso digitale "casa". Particolarmente interessante è l'adozione di un sistema di crescita del personaggio molto vario: tutto è infatti basato sulle discipline, e ognuna di esse racchiude un gran numero di singole abilità che potremo sviluppare per creare qualcosa di veramente unico. La speranza è che, alla fine, non si tratti solamente di menare le mani...

DRIV3R

■ **Casa:** Atari ■ **Sviluppatore:** Reflection ■ **Uscita:** Marzo

L'ultimo erede della dinastia di Reflections ha conosciuto un esordio su console piuttosto tormentato, ma i mesi trascorsi a ottimizzare la versione PC fanno sperare in un'avventura priva di bug e incertezze. Nel gioco, controlleremo nuovamente Bruce Tanner, impegnato a indagare sotto copertura sulle malefatte di una banda di criminali. Coerente con gli episodi precedenti, *Driv3r* proporrà sezioni di guida (ambientate questa volta a Miami, Nizza e Istanbul) contrapposte a momenti "action" ricchi di sparatorie. *Driv3r* per PC arriverà nei negozi italiani il 17 marzo, sarà disponibile unicamente su DVD e verrà venduto a 29,99 euro.



VOCI DI CORRIDOIO

Cosa sta accadendo a *Warhammer Online?* Anche se Climax e Games Workshop hanno ufficialmente cancellato il progetto, si mormora che i lavori stiano continuando, per la gioia di chi non vede l'ora di avvicinarsi al mondo di "WarHammer" senza dover abbracciare miniature in piombo e vernici. Chi è interessato ai MMORPG più tradizionali dovrebbe invece seguire con attenzione lo sviluppo di *Vanguard: Saga of Heroes*: il suo pedigree è di prima classe, visto che molti dei "cervelli" responsabili di *EverQuest* stanno contribuendo a sviluppare le sue classiche ambientazioni infestate di orchi.

Il nuovo anno porterà novità su *Star Trek Online* e *Tabula Rasa*, il progetto di Richard 'Lord British' Garriott.

La Seconda Guerra Mondiale sui nostri monitor

Gli sviluppatori hanno spesso cercato ispirazione nel passato, trovandosi di fronte a un dilemma: come si può divertire restando allo stesso tempo fedeli agli avvenimenti della Storia? Il 2005 dimostrerà che il divertimento può essere ottenuto anche attraverso l'accuratezza e l'autenticità, e anche se Gearbox (il team di sviluppo di *Brothers in Arms*) puntualizza di non voler realizzare un "documentario giocabile", non siamo poi troppo distanti dal momento in cui useremo il PC per "giocare alla Storia".





BROTHERS IN ARMS

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Gearbox ■ **Uscita:** Marzo



Le campagne francesi saranno popolate da truppe tedesche.



Qual è la differenza tra *Brothers in Arms* e i molti sparatutto ambientati nel secondo conflitto mondiale? L'accuratezza. L'ultima fatica di Gearbox Software è infatti una vera e propria simulazione delle tattiche di squadra messe in pratica dalla fanteria nei territori occupati, portate sullo schermo attraverso le azioni di uno specifico plotone di soldati impegnati sui campi di battaglia della Normandia. Non si tratta semplicemente di sparare al nemico, quindi: saremo chiamati a dirigere la squadra sul territorio, ordinando a un gruppo di eliminare una postazione nemica e a un altro di aggirarla. Sparare e spostarsi, prendendo "al volo" decisioni chiave e sfruttando una visuale dall'alto per improvvisare tattiche d'attacco e avanzare. Potremo sfruttare le infrastrutture come copertura, controllare punti-chiave del territorio, eliminare installazioni nemiche: ogni problema che ci troveremo ad affrontare è basato su riscontri reali, e ci troveremo persi e confusi sullo stesso terreno che le truppe affrontarono nel 1944, fronteggiando gli stessi dubbi e le stesse paure provate dai veterani della campagna seguente allo sbarco in Normandia.

Randy Pichford, amministratore delegato di Gearbox Software, spiega: "In pratica, abbiamo ricostruito l'area invasa dalla 101.ma Airborne nel 1944, grazie alle immagini scattate durante le ricognizioni aeree precedenti al lancio e ai sopralluoghi che noi stessi abbiamo effettuato sul posto durante lo sviluppo. Grazie a questa "immersione" nei luoghi reali, i nostri artisti hanno potuto apprezzare al meglio la topografia della zona e lavorare con riferimenti precisi, combinando le migliaia di foto scattate da noi con i riferimenti presi dagli archivi dell'esercito".

Il risultato? Un campo di battaglia virtuale. "Una delle cose più divertenti è prendere una persona che non è mai stata in Normandia e farle giocare continuamente una delle missioni per farle prendere confidenza con i luoghi. Quindi, mostrarle una fotografia dell'area e chiederle: 'Sei in grado di riconoscere questa casa?'. È appagante vedere che, dopo qualche istante di riflessione, i giocatori realizzano che conoscono la zona come se ci fossero stati, e avessero vissuto le vicende avvenute là nel 1944".



Anche i volti dei soldati sono ispirati ai veterani della Seconda Guerra Mondiale.

Randy confessa che il team di sviluppo è affascinato dalle armi: "Un gruppo dei nostri ragazzi frequenta assiduamente il poligono di tiro che si trova ad appena due isolati dai nostri uffici, e così abbiamo potuto provare in prima persona le incredibili armi dell'epoca. Ricordo quando per la prima volta sparai con un M1 Garand: la prima cosa che noti è l'impossibilità di mettere a fuoco altro oltre al mirino e al bersaglio. Ho ascoltato una dissertazione di oltre un'ora del nostro responsabile del suono a proposito del rumore emesso da ogni arma, o su come siano differenti i suoni quando terminano le munizioni. Uno dei

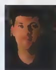
SILENT HUNTER 3

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Strategic Simulations ■ **Uscita:** Marzo


Durante le nostre scorribande dovremo evitare le unità nemiche, impegnate a darci la caccia.

E' tempo di tornare sott'acqua: in *Silent Hunter 3* assumeremo il comando di un U-boat impegnato nella Battaglia dell'Atlantico a dare la caccia ai convogli nemici. Evitare la minaccia della flotta di superficie avversaria, sfruttando un gran numero di tattiche per confonderne i sonar, sarà prioritario quanto la gestione dell'equipaggio, che dovrà imparare a lavorare in silenzio. Inoltre, anche il progressivo deterioramento dell'aria respirabile è stato simulato alla perfezione.

L'ammirazione di Randy Pitchford per i soldati...



"Parlando con i veterani ci siamo resi conto che la morte non rappresentava affatto il loro timore più grande. I soldati erano piuttosto terrorizzati dall'idea di non riuscire a proteggere i loro commilitoni, sembra quasi che potessero accettare di morire se questo poteva servire a salvare il compagno al loro fianco, e ciò traspare da moltissime testimonianze. Uno dei veterani che abbiamo intervistato ci disse che in un occasione, mentre la sua squadra aspettava schierata l'attacco del nemico, pregò per avere la forza e il coraggio di salvare i propri compagni. Provate a pensarci, in quel momento non si preoccupava minimamente di se stesso, ma di preservare la vita di chi gli stava accanto. Queste cose ci hanno fatto capire il sentimento di fratellanza che si sviluppava tra i reparti della fanteria".

"E' COME TORNARE INDIETRO NEL TEMPO"

programmatori si esaltava nello scoprire che ogni arma richiede un approccio e un bilanciamento differente..."
Il risultato di queste esperienze è un gioco capace di appagare tutti, dal giocatore al soldato professionista, perché rispetta il soggetto che tratta. Lo stesso Randy è particolarmente vicino a chi ha combattuto: "Ci preoccupiamo moltissimo dei veterani, sono persone molto migliori di noi, umili pur essendo consapevoli dell'importanza del ruolo che hanno rivestito nella storia. Uno dei veterani con cui ho parlato mi disse di sentirsi grato e onorato per quello che stavamo facendo. Era uno dei membri della 502° Compagnia Fox, l'unità su cui abbiamo basato il gioco, e ha combattuto con loro nelle battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Una persona reale, quindi, un soldato decorato in combattimento con il Purple Heart e due Bronze Star, con un'ulteriore "V" assegnata alla sua medaglia al valore. Quando mi ha raccontato quel che ha fatto mi sono sentito talmente inadeguato che avrei voluto andarmi a nascondere, perché questo è uno degli uomini che ha modellato il mondo che conosciamo oggi. Eravamo veramente preoccupati che il nostro lavoro non fosse all'altezza, temevamo che ci avrebbe detto 'Bel tentativo ragazzi, ma proprio non ci siamo'. Invece, ci disse che non poteva credere a quello che stava vedendo, che il risultato era ben oltre a quanto immaginasse. Le sue parole esatte? "È come tornare indietro nel tempo".

BATTLESTATIONS: MIDWAY

■ **Casa:** SCi ■ **Sviluppatore:** Mithis Games ■ **Uscita:** Primavera


Potremo controllare anche un singolo bombardiere...

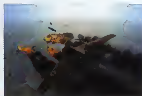

... e colpire le navi nemiche fino ad affondarle.

La guerra nel Pacifico simulata in ogni dettaglio, anche se con un taglio arcade: controlleremo sottomarini e portaerei affrontando navi nemiche e kamikaze cercando di avanzare fino alla nostra destinazione finale, l'arcipelago giapponese. La riproduzione della Battaglia delle Midway è grandiosa e viene riproposta da molti punti di vista: ad aggiungere ulteriori problematiche a un compito già improbo intervengono poi le condizioni atmosferiche: pilotare un bombardiere nell'occhio di un ciclone è un'esperienza tutta da provare.

VOCI DI CORRIDOIO

Forte del successo ottenuto con *IL-2 Sturmovik* e *Pacific Fighters*, Maddox Games sta lavorando a un nuovo simulatore di volo ambientato nel secondo conflitto mondiale, *Battle of Britain*. Gli aerei, modellati in maniera accuratissima, saranno contraddistinti da danneggiamenti molto realistici.





Nel corso del 2005 avremo maggiori notizie su *Call of Duty 2*. Scopriremo anche delle novità su *Sniper Elite*, nel quale rivivremo la Berlino degli ultimi giorni del conflitto.

Avrete paura del buio!

Quali che siano i temi o i personaggi trattati, i giochi hanno sempre avuto il potere di impaurire. Addirittura, il gioco può dirsi ben più efficace di un film in questo senso, visto che - come dice Tim Willits - la paura è sempre più grande quando ti colpisce in prima persona. Nel 2005 il genere "horror" sarà combinato con le più recenti tecnologie allo scopo di terrorizzarci: chi avrà il coraggio di scoprire cosa si nasconde fra le splendide ombre renderizzate dei più moderni videogiochi?



DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

■ **Casa:** Activision ■ **Sviluppetore:** id Software ■ **Uscita:** Marzo

Qualcosa si muove su Marte. Ancora una volta. Colpa della UAC che, dopo aver chiuso il portale verso l'inferno, ha sigillato la Base Alpha dichiarandola disabitata. Già, nessun sopravvissuto, nemmeno l'eroe che ne ha calcato le tenebre in *Doom 3*. Quando un debole segnale radio viene captato dal Sito 1, l'inesplorato scavo archeologico della base, una squadra guidata dalla Dottoressa Elizabeth McNeil viene inviata a investigare. A noi toccherà, questa volta, vestire il ruolo di un combattente arruolato per guardare le spalle degli scienziati. Lungo la strada troveremo il Plasma Levitator, in pratica l'equivalente Doom-iano della Gravity Gun vista in *Half-Life 2* (utilissima ad esempio per rispedire ai mittente le palle di fuoco degli Imp) e un fucile a canne mozze "importato" direttamente da *Doom 2*, capace di eliminare più zombi con un singolo colpo.



Tim Willits, Lead Designer di id Software, accende una luce e dipana i nostri dubbi.

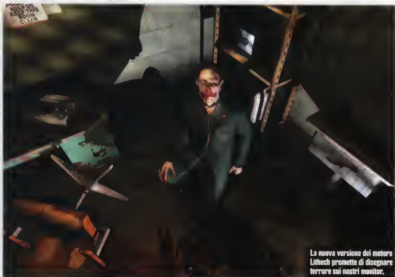
GMC: Come si effronta il compito di spaventere i giocetori?
TW: Bisogne puntere molto sul ritmo: cerchiemo di orgenizzere dei "crescendo", che inizieno mentre il giocatore ste camminando in un corridoio. Aggiungiemo le voce di une bambine combinate con effetti sonori ambientali che formino un sottofondo musicele e poi, per un po', lesciemo il giocetore e crogiolersi nelle sua suspense per poi stupirlo con qualcosa e cui non era preperato. Cercando, ovviemente, di non essere troppo prevedibili.

GMC: Sono le medesime tecniche utilizzate da chi produce film o sono idee specifiche del mondo dei videogiochi?
TW: Nei film si simpetizza con i personeggi, e quendo eccadono cose entipetiche... beh, eccedono e loroi Nei videogiochi non bisogna simpetizzare con nessuno, siamo soli, e far seltere sulle sedia chi gioce o dergli un brivido in più è certemente più semplice. Inoltre, c'è un'altra differenze con i film: nei videogiochi, soprattutto negli sparatutto 3D, il giocatore controlle direttamente le visuele. Quindi, enche se noi siamo i "registi" del gioco, non possiamo controllere quello che il giocatore sta guerdendo. Ciò significe che dobbiemo prevederne comportamenti e reazioni quendo si avvicinano a certi avvenimenti. Dobbiamo cercare di cepire dove guerderanno, perché se qualcosa di peuroso appere dove non stenno guardando si perde per sempre il "momento". Si tratta quindi di fere in modo che il giocatore sie pronto a ricevere quanto di terrificante abbiamo preparato per lui e di godere al messimo delle sensezioni che ne deriveno. Sono cose che è molto più fecile ottenere oggi con un motore come quello di *Doom 3*, che permette di creere etmosfere nelle quali ci si sente vulnerabili e causa dell'impossibilità di vedere tutto quello che succede. Anche se non c'è niente che fa capolino dalle ombre, il fetto stesso che quelle ombre siano lì rende l'esperienza terrificante!

GMC: Come sviluppetore, preferisci giocare con l'espetto psicologico delle peura o predilgere i classici "salti sulla sedie"?
TW: Credo sie importente miscelere el meglio embedue le componenti. Gli eventi improvvisi funzioneno meglio se prima si è riusciti a creare uno stato di epprensione nel giocetore.

F.E.A.R

■ **Casa:** Vivendi ■ **Sviluppatore:** Monolith ■ **Uscita:** Estate



La nuova versione del motore Lithech promette di disegnare terrore sui nostri monitor.

Può una bambina incappucciata rappresentare una minaccia? Lo scopriremo a nostre spese quando, insieme al team d'assalto F.E.A.R., verremo chiamati a fare irruzione in una serie di uffici nei quali si è assestato un gruppo di paramilitari con diverse persone in ostaggio. Lo spettacolo che si apre davanti ai nostri occhi, però, è particolarmente strano: la prima squadra di recupero e molti degli ostaggi sembrano aver conosciuto una sorte veramente crudele, e non potremo far altro che cercare di capire cosa sia successo e cosa abbia a che fare con gli eventi la bambina che, improvvisamente, comincia a mostrarsi per pochi istanti di fronte ai nostri occhi.

C'è qualcosa di malsano al lavoro, e lo capiamo avanzando faticosamente nella struttura: interferenze elettriche disturbano continuamente il nostro HUD, strane ombre sembrano giocare sui muri, movimenti bizzarri possono essere intuiti dietro le finestre. E, muovendo con timore un passo dietro l'altro, ci troveremo assediati da strani ninja, dallo scorrere del tempo che tende a rallentare, da luci lampeggianti e rumori assordanti. Insomma, sconsigliato ai giocatori impressionabili!

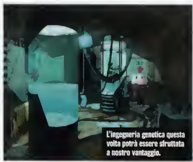
NEI FILM SI SIMPATIZZA CON I PERSONAGGI, NEI VIDEOGIOCHI SIAMO SOLI.



BIOSHOCK

■ **Casa:** Sierra ■ **Sviluppatore:** Irrational ■ **Uscita:** Inverno 2005

Successore "spirituale" dello splendido *System Shock 2*, *Bioshock* ci trasporta in un bunker nazista abbandonato, nel quale era nascosto un laboratorio per le ricerche biologiche. Potremo ritoccare il nostro DNA per garantirci immunità al fuoco e abilità di combattimento potenziate utilizzando gli strumenti del laboratorio, utili anche per evidenziare e sfruttare i punti deboli dei nemici.



L'ingegneria genetica questa volta potrà essere sfruttata a nostro vantaggio.

VOCI DI CORRIDOIO

Ambientato a bordo di una baleniera russa alla deriva nel mare di Bering, *Cold Fear* non sembra un titolo troppo accogliente. Sullo sfondo dei ghiacci perenni, dovremo combattere contro varie minacce, non tutte propriamente "umane". Se non siete soddisfatti delle manipolazioni fisiche di *HL2*, date un'occhiata a *Second Sight*: grazie a poteri della mente come la telecinesi e la pirocinesi potrete lanciare tavoli e palle di fuoco ai soldati nemici, cercando di liberarvi dagli scienziati che vi tenevano prigionieri.

I giocatori di *In Memoriam* hanno ricevuto una e-mail di recente, con la richiesta di aiuto per un nuovo caso. In pratica, l'annuncio che *In Memoriam 2* sta per arrivare.

Dadi alla riscossa!

Da sempre, i giochi per PC hanno tratto ispirazione dai mondi e dalle regole di "Dungeons & Dragons". I migliori giochi di ruolo, da *Baldur's Gate* a *Planescape: Torment*, da *Ultima* alla serie *The Elder Scrolls*, sono stati influenzati dai giochi da tavolo e dalle splendide storie che, grazie a semplici regole, è possibile creare. Il 2005 offre una nuova ondata di materiale in "stile D&D".



Dragonshard propone nemici di taglia importante, da attaccare in massa con tutte le forze a disposizione.

DRAGONSHARD

■ **Casa:** Atari ■ **Sviluppatore:** Liquid Entertainmet ■ **Uscita:** Primavera

Le radici di "D&D" risiedono nei giochi di guerra, che vedevano centinaia di miniature impegnate a simulare battaglie, e solo successivamente si è posto l'accento sulle vicende di singoli eroi. *Dragonshard* è il tentativo di riunire queste due filosofie, permettendo al giocatore di gestire intere armate e di combattere battaglie vastissime sul territorio di Eberron (l'ultimo mondo "ufficiale" di D&D) inviando al contempo alcuni soldati nel sottosuolo alla ricerca di tesori, bonus e passaggi segreti. Le battaglie in superficie vengono combattute attraverso una tipica interfaccia da RTS: costruiremo le basi, genereremo unità e le invieremo in battaglia. Potremo però scegliere soldati da non sacrificare e da sfruttare invece nelle operazioni di ricerca: in questo caso, il gioco propone dungeon nei quali dovremo disattivare trappole e sconfiggere le creature nemiche. I soldati più abili potranno trasformarsi in eroi, importantissimi sopratutto nelle modalità multiplayer: non è detto, infatti, che chi controlla il mondo di superficie non possa essere attaccato dal sottosuolo...

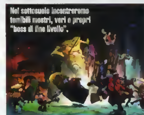
Jasen Torrence posa i dadi e ci racconta di *Dragonshard*.

GMC: Cosa rende le regole di "D&D" adatte alla creazione di giochi ricchi e interessanti?

JT: Probabilmente ci sono vari motivi per cui questo accade: innanzitutto "D&D" è stato uno dei primi giochi di ruolo ad ambientazione fantasy, quindi è facile sceglierlo per realizzare giochi dedicati a chi è cresciuto con questi mondi, di per sé interessanti e capaci di fornire uno sfondo per l'immaginazione degli sviluppatori. Il manuale dei mostri e i romanzi tratti da "D&D" sono splendidi anche per chi non ha mai avvicinato i giochi di ruolo, e la capacità di lasciare alla creatività di ognuno la libertà di interpretare in maniera personale le regole di base dei giochi ha permesso di creare storie e personaggi veramente appaganti senza rischiare di ripetersi ogni volta. Il sistema "D&D", quindi, è sopratutto flessibile e adattabile, facile da usare e molto strategico al tempo stesso, perfetto insomma per i videogiochi. Un sistema che non potesse garantire una tale profondità avrebbe probabilmente fallito di fronte alle molte battaglie che si incontrano durante una tipica sessione di gioco.

GMC: Avete dovuto attenervi strettamente a "D&D" durante lo sviluppo di *Dragonshard*?

JT: Penso che siamo riusciti a restare fedeli a D&D pur cercando di adattare le regole per creare un gioco che fosse divertente e appagante per i giocatori. Un esempio possono essere le regole per le abilità e gli incantesimi: la sfida è non tradire le regole, permettendo di lanciare incantesimi (come le palle di fuoco) adattandoli in modo che funzionino nel contesto di uno strategico in tempo reale. *Dragonshard*, infatti, è uno strategico nel quale non esiste il concetto dell'incantesimo "quotidiano". Non sarebbe divertente impersonare un mago che finisce per terminare i suoi incantesimi più potenti, rimanendo nell'impossibilità di attaccare fino al giorno successivo, specialmente quando - durante le sfide in multiplayer - il giorno successivo semplicemente non esistei



Nel sottosuolo incontreremo temibili mostri, veri e propri "boss di fine livello".



GMC: La creazione dei personaggi richiama le opzioni classiche di D&D?

JT: Certamente: anche se abbiamo tralasciato alcune caratteristiche, abbiamo attinto a piene mani a razze, classi e allineamenti, tutte caratteristiche prese in considerazione nella creazione di un campione, di un capitano o di un soldato. Ogni singolo campione appartiene alle classi di D&D (maghi, chierici, eccetera), così come i vari capitani.



DUNGEON SIEGE 2

■ **Casa:** Microsoft ■ **Sviluppatore:** Gas Powered Games ■ **Uscita:** Primavera



Dungeon Siege 2 sembra avere tutte le carte in regola per replicare il successo del fortunato predecessore.

Per chi, come noi di GMC, non è mai stanco di aggirarsi per il mondo in compagnia di un buon party, *Dungeon Siege 2* rappresenta un titolo molto interessante. Ancora una volta ci troveremo a combattere contro ondate di mostruose creature, utilizzando una piccola banda di avventurieri perfettamente assemblata e bilanciata. Ritornano anche i muli da carico che conservano i beni del gruppo durante il gioco (questa volta in compagnia di molti altri utilissimi animaletti), mentre i maghi possono ora evocare elementali, enormi creature di acqua o fuoco che combatteranno al fianco di guerrieri meno esotici, e maturare i "poteri", abilità capaci di devastare i nemici come nient'altro fino ad ora. Ovviamente, non mancano i soliti parametri (punti esperienza e abilità) che ci permetteranno di personalizzare al meglio il nostro eroe. Gas Powered Games ritiene che la trama del gioco sia comparabile a quella di *Baldur's Gate*: inizieremo il gioco come mercenari al soldo di un padrone "cattivo" e dovremo scegliere se la vita del saccheggiatore di villaggi ci vesta a pennello o se la ricerca di lati più positivi si adatti meglio alle nostre caratteristiche. Nonostante la trama, comunque, *Dungeon Siege 2* resta fedele alle caratteristiche del predecessore, ricche di battaglie e scontri da affrontare in compagnia.

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

■ **Casa:** Bethesda ■ **Sviluppatore:** Bethesda ■ **Uscita:** Fine anno



La grande libertà sperimentata in *Morrowind* sarà la base anche di questo seguito, ambientato in uno splendido mondo fantasy, più vasto di quello del titolo precedente. Lo sfondo perfetto per un'avventura libera da regole e restrizioni: in *TES: Oblivion* non sarà importante dove staremo andando, ma quello che faremo lungo la strada.

VOCI DI CORRIDOIO

I pesi massimi del genere dei giochi di ruolo stanno per tornare. Se Atari non si lascia sfuggire nemmeno un'indiscrezione su *Baldur's Gate 3*, sappiamo per certo che *Neverwinter Nights 2* è in fase avanzata di sviluppo presso Obsidian, il team in cui sono confluiti i programmatori di *Planescape: Torment*. *NWN 2* avrà una nuova campagna per far dimenticare le critiche ottenute dal gioco precedente. Chi stia lavorando sul nuovo *Baldur's Gate*, invece, resta un mistero: si mormora che questo terzo gioco sarà di fatto un prequel dei primi due con alcuni dei personaggi già conosciuti come protagonisti.

I diritti dell'attesissimo *Fallout 3* sono stati acquisiti da Bethesda. Il 2005 ci vedrà muoverci "alla *Morrowind*" in un mondo post-apocalittico interamente tridimensionale?

Potere alla trama



Alcuni indiscutibili talenti stanno preparando il loro ritorno nel mondo dei videogiochi, sviluppando storie mature e appaganti attorno a quel senso di appartenenza che solo un buon titolo può garantire. Chris Avalone, famoso per *Planescape: Torment*, sta esplorando le vie della Forza, mentre Ragnar Tornquist è pronto a dare la vita all'atteso seguito di *The Longest Journey*.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 THE SITH LORDS

■ **Casa:** Activision ■ **Sviluppatore:** LucasArts/Obsidian ■ **Uscita:** Febbraio

Nel titolo precedente, abbiamo imparato che lo sviluppo della trama appartiene sia all'ideatore, che ne delinea la traccia, sia al giocatore, che la interpreta con le sue decisioni. In *The Sith Lords* ritroveremo questa impostazione elevata all'ennesima potenza, con i nostri comportamenti e le nostre reazioni pronte a influenzare in maniera netta gli eventi narrati.
Nei panni dell'ultimo dei Jedi, braccato per ovvi motivi dai Sith, ci muoveremo in una galassia modellata dalle scelte fatte nel gioco precedente, potendo questa volta contare sui poteri della forza (come la Persuasione o le Spinte) fin dai primissimi momenti del gioco. Un bell'aiuto per il nostro personaggio, che si troverà a camminare costantemente in bilico sulla sottile linea posta tra il bene e il male, tentato in continuazione dai poteri del lato oscuro della Forza.
Avanzando nel gioco, potremo forse trovare una risposta ai tanti misteri che ci verranno via via proposti: cosa sta facendo un nuovo personaggio nella Ebon Hawk? Quale fu il destino di Dantooine dopo gli eventi narrati dal primo gioco? Sapremo resistere a poteri oscuri sempre più seducenti e letali? Le risposte, ormai, sono dietro l'angolo...





DREAMFALL

■ **Casa:** Funcom ■ **Sviluppatore:** Funcom ■ **Uscita:** Autunno



Torna alla ribalta il potere dell'immaginazione. In *The Longest Journey* April Ryan si avventurava in due universi alternativi, ognuno dei quali offriva diverse prospettive all'umanità. L'industrializzazione e la società capitalistica di Stark, contrapposta alla fantasia di Arcadia, dove la magia governava ogni cosa. Ragnar Tornquist abbraccia nuovamente questo canovaccio per un seguito che vedrà tre protagonisti differenti: Zoe Castillo, studente di bio-ingegneria coinvolta in una cospirazione; Kian, fanatico e assassino, che vive nella devozione della sua Signora; April, ormai disillusa e intrappolata, che cerca di dare un senso alla sua nuova vita. Tutti e tre i personaggi potranno contare su una grande libertà d'azione nei rispettivi mondi, realizzati in modo affascinante e particolarmente interattivo: a che serve perdere tempo per cercare le chiavi di una porta chiusa, quando è possibile abbatterla a calci?

Giochi militari

Le guerre dell'era moderna sono diventate quasi un programma televisivo: giornalisti con pettinature impeccabili e giubbotto antiproiettile d'ordinanza ci raccontano ogni cosa a pochi metri dalla battaglia. Se la televisione porta la guerra nel nostro salotto, i videogiochi ci trasportano direttamente sul campo di battaglia o nelle città prese di mira dai terroristi a sperimentare cosa si prova a essere sotto il fuoco nemico.

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

■ **Casa:** Take Two ■ **Sviluppatore:** Destineer ■ **Uscita:** Primavera


Close Combat punta tutto sul realismo visivo e tattico.

I Marine scendono in strada: *Close Combat* è il risultato degli sforzi congiunti del team di sviluppo Destineer e dell'esercito americano, un progetto nato per addestrare le truppe che ora diventa un videogioco capace di portare la tattica di guerriglia a livello del terreno. Ambientato nella moderna Beirut, *Close Combat* ci mette al comando di una squadra di quattro soldati, che dovremo dirigere nel modo più professionale possibile attraverso i molti scontri che incontreremo tra i vicoli della città. L'accento è posto sull'avanzamento tattico più che sull'abilità di tiro, con il giocatore chiamato a risolvere un enigma strategico a ogni angolo della strada: aggirare il nemico e scovare i cecchini saranno solo alcuni dei compiti che dovremo affrontare, mantenendo sempre e comunque un comportamento coerente con i dettami del corpo dei Marine. I quindici soldati su cui potremo contare, infatti, saranno attenti alle nostre azioni, e risponderanno con meno entusiasmo se non ci dimostreremo all'altezza del compito.

SWAT 4

■ **Casa:** Vivendi ■ **Sviluppatore:** Irrational Software ■ **Uscita:** Aprile


Coordinare i movimenti di squadra sarà fondamentale.

Movimento di squadra, salvataggio di ostaggi, arresto dei malviventi: niente di nuovo sotto il sole? Non proprio. Il quarto capitolo della serie dedicata alla più famosa squadra di intervento del mondo è pronto ad aprire un ventaglio di possibilità mai viste prima in un gioco del genere, grazie all'introduzione delle modalità cooperative. È questa infatti la novità più eclatante inserita da Irrational Software in *SWAT 4*: al fianco di un gruppo di amici, potremo lanciarci nelle strade di una città americana fittizia pronti a risolvere i vari compiti che ci verranno assegnati. Che si tratti di sconfiggere una banda di spacciatori o di mettere agli arresti qualche psicopatico, ci accorgeremo che il movimento organizzato aprirà opzioni molto creative, complice anche la generazione casuale delle personalità dei nemici, che potranno di volta in volta difendersi in modi completamente diversi. Abbattere rumorosamente una porta o invocare il silenzioso intervento di un cecchino sarà quindi una decisione da prendere sul momento, in accordo con gli altri elementi del team, finalmente pronti a reagire in maniera più che credibile alle situazioni proposte dal gioco.

GHOST RECON 2

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Interno ■ **Uscita:** Primavera



E' la Corea del Nord il paese teatro delle vicende del nuovo titolo "clancyano" *Ghost Recon 2*: al comando del solito drappello di soldati dovremo infiltrarci nel territorio coreano allo scopo di disarmare un generale impazzito che minaccia la vicina Cina. Le novità, però, non si limitano solamente allo "sfondo", perché gli sviluppatori si sono impegnati molto per rendere l'azione più varia e dinamica. Ecco quindi che ci troveremo a supportare altre squadre impegnate sul territorio e a sperimentare la distruttibilità dei nuovi ambienti del gioco.

VOCI DI CORRIDOIO

Valve conferma che *Team Fortress 2* non solo esiste ancora, ma è in fase avanzata di sviluppo. Pensato come una piccola rivoluzione nel genere degli sparatutto online, il gioco permette a un utente di comandare e coordinare i movimenti della squadra, impegnata in compiti come la demolizione di ponti o la scorta a personaggi importanti.
Al momento *Team Fortress 2* non ha perso nulla del suo fascino, anche se la sua carica innovativa è stata in parte oscurata dall'avvento di *CounterStrike*.
Riuscirà Valve a ottenere la stessa incondizionata fiducia che ha accompagnato lo sviluppo di *Half-Life 2*?
Inoltre, a pagina 64 troverete uno speciale di ben quattro pagine su *Battlefield 2*.

ACT OF WAR

■ **Casa:** Atari ■ **Sviluppatore:** Eugen ■ **Uscita:** Primavera



Act of War promette di ammaliare i fan di C&C.

Se gli eventi narrati dalla serie *Command & Conquer* vi paiono troppo slegati dal quotidiano, *Act of War* potrebbe essere lo strategico in tempo reale dei vostri sogni. Basato su una trama scritta dallo scrittore Dale Brown, *Act of War* ci porterà a combattere una guerra senza frontiere contro la fazione terroristica Consortium, il cui obiettivo è il controllo totale di tutte le risorse petrolifere del pianeta. Il nuovo strategico di Atari si differenzia dai classici del genere abbracciando una filosofia di battaglia conservativa, che porterà il giocatore a evitare di considerare le truppe come carne da macello, cercando quindi di risparmiare quanti più soldati possibile per ottenere dei bonus. L'attenzione alla tattica scelta sarà quindi prioritaria, visto che oltre all'onnipresente denaro e all'energia disponibile, l'esperienza dei soldati rappresenterà una risorsa imprescindibile per vincere le battaglie, ambientate in Asia, Europa, Africa, nelle strade di Washington e addirittura di fronte a Buckingham Palace. Ad aiutarci nei nostri compiti troveremo uno sviluppo tecnologico proiettato nel futuro, che saprà garantirci, oltre ad armi sempre aggiornate, droni, esoscheletri per le truppe di fanteria e veicoli capaci di camuffarsi con l'ambiente circostante. Tecnicamente *Act of War* si presenta già oggi visivamente appagante, con edifici ricostruiti in tre dimensioni e caratterizzati da un dettaglio quasi maniacale.



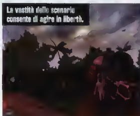
BOILING POINT ROAD TO HELL

■ **Casa:** Atari ■ **Sviluppatore:** Deep Shadows ■ **Uscita:** Marzo



Armi a parte, *Boiling Point* è diverso dal solito FPS.

Stanchi di aggirarvi in ambientazioni a senso unico? Gli sviluppatori di Deep Shadows hanno pensato bene di ambientare in Colombia uno sparatutto in prima persona che possa contare su ben seicento chilometri quadrati di superficie utile, da esplorare liberamente sia dal punto di vista prettamente fisico sia da quello etico. Già, perché *Boiling Point: Road to Hell* è uno sparatutto piuttosto atipico, nel quale ci troveremo a fare i conti con una libertà non proprio usuale per il genere. Tanto per cominciare, non vestiremo i panni del solito militare infiltrato: Saul Meyer, ex soldato della Legione Straniera, si trova in Colombia nel tentativo di ritrovare la figlia scomparsa.
L'obiettivo principale non è quindi quello di sbaragliare una fazione nemica, ma di scoprire il maggior numero di indizi sulla sparizione della figlia; la cosa interessante è che non esiste un solo modo per dipanare l'intreccio, e infatti Saul si troverà presto a contrattare con le sei forze presenti sul territorio e ad accettare missioni, per l'una o per l'altra fazione, con il solo scopo di ottenere preziose informazioni. Oltre alla trama principale, quindi, troveremo tutta una serie di diramazioni secondarie che potranno portarci per vie diverse alla conclusione dell'avventura, ma non è questo l'unico aspetto del gioco mutuato dai GdR.
La gestione dell'inventario e delle statistiche del protagonista sarà infatti prioritaria per la riuscita della "missione", e i ragazzi di Deep Shadows ce la stanno mettendo tutta per rendere naturali i rapporti con i diversi gruppi presenti sul territorio, che ci porteranno ben presto ad avere degli alleati su cui poter contare, ma anche dei nemici dai quali dovremo costantemente guardarci.



La vastità dello scenario consente di agire in libertà.



La tecnologia sviluppata da Bohemia per *Operation Flashpoint 2* è stata ceduta dal team di sviluppo all'industria militare. Evidentemente c'è chi non sa (e non deve) aspettare.

Obiettivo: sopravvivere!

In qualsiasi altro sparatutto la nostra esistenza è garantita. Basta trovare un angolo tranquillo e lasciare il PC acceso: un anno dopo, il nostro personaggio sarà sempre lì. *S.T.A.L.K.E.R.* è molto diverso: ambientato a Chernobyl, è annunciato come un "Survival FPS", nel quale la nostra vita quotidiana è minacciata da nemici non sempre evidenti...

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

■ **Casa:** THQ ■ **Sviluppatore:** GSC Game World ■ **Uscita:** Maggio

Nessuno garantisce la sopravvivenza per chi si aggira nell'area di trenta chilometri quadrati attorno all'ex centrale di Chernobyl. Il pericolo è ovunque e spazia da creature mutanti, anomalie spaziali, radiazioni e molto, troppo altro. Il solo atto del "vivere" richiede sforzi sovrumani, come sanno bene gli Stalker, sempre alla ricerca di fonti di cibo e di acqua, nonché di posti sicuri dove riposare. In questa zona le solite abilità non servono, bisogna per forza apprenderne di nuove.
Ogni creatura al suo interno, infatti, cataloga gli altri abitanti in base al suo livello "di minaccia" e risponde di conseguenza: questo vale per la polizia militare, per gli Stalker e per qualsiasi altra entità si trovi ad aggirarsi nella zona. Avvicinarsi a uno Stalker amichevole puntandogli una pistola alla testa non è quindi una buona idea, così come è sconsigliabile sparacchiare a caso senza motivo, visto che il rumore può attirare creature alla ricerca di carne di cui cibarsi.
Inoltre, nella zona si trovano le già citate anomalie, causate dalla misteriosa e malvagia forza che ha assunto il controllo del reattore della centrale. Avvicinatevi troppo e scoprirete un mondo di tempeste elettriche, distorsioni gravitazionali e aumenti repentini della pressione. Gli Stalker più intelligenti sanno come sfruttare queste anomalie, standone lontani ma attirando nelle loro vicinanze i nemici da eliminare, risparmiando così qualche prezioso caricatore.
Il pressante desiderio di esplorare la zona va bilanciato con i bisogni del nostro corpo. Gli Stalker non sono superuomini, necessitano di cibo e di riposo. Ma dove potremo trovare un ricovero sicuro? Dormire in un luogo aperto è come invitare i nemici a banchettare con le nostre viscere, e pure le case in rovina e le aree industriali, ben frequentate durante il giorno, diventano piuttosto pericolose la notte. La scelta migliore è quella di barricarsi all'interno di una stanza o di trovare qualche compagno con cui dividere l'ansia. In ogni caso, non appena tramonta il sole e la luce sbiadisce, non-morti e zombi cominciano a infestare la zona alla ricerca di esseri viventi da attaccare. Persi nel buio, però, non è intelligente mettere mano alla torcia, che garantisce sì una visuale più chiara su quello che sta accadendo attorno a noi, ma allo stesso tempo si trasforma in un irresistibile richiamo per qualsiasi essere nelle vicinanze.
E se zombi e anomalie non bastassero? Beh, esiste l'onda d'urto che, con impressionante regolarità, attraversa tutta la zona mandando in frantumi ogni cosa incroci il suo cammino. Cercare un riparo sicuro è quindi essenziale, così come è importante sviluppare l'istinto che ci porterà a intuire il momento in cui l'onda comincerà ad espandersi. Chi ha vissuto nella zona per molti anni, come alcuni particolari animali mutanti, ha sviluppato un apposito "sesto senso" ed è osservandoli che gli Stalker capiscono che sta arrivando un pericolo.
Nel gioco, per fortuna, non troveremo solo orrore: il primo personaggio con cui potremo interagire sarà un mercante, pronto a rifornirci di denaro ogni volta che ci presenteremo con un artefatto o parti degli equipaggiamenti recuperati nella zona.

NON APPENA TRAMONTA IL SOLE NON MORTI E ZOMBI COMINCIANO A INFESTARE LA ZONA.

Sebbene si mostri amichevole, comunque, non va mai dimenticato che il suo fine è il profitto, e che quindi le sue percentuali di guadagno sono piuttosto alte. Meglio dunque mettere in piedi un piccolo commercio privato, cercando cibo in scatola, munizioni e nuove armi da vendere al miglior offerente. Un altro aiuto, curiosamente, viene dalla Vodka: si mormora che bere in abbondanza il classico liquore minimizzi gli effetti delle radiazioni. Dovrebbe bastare una bottiglia ogni due giorni per mantenere una buona costituzione fisica, ma nel dubbio è meglio abbondare: del resto, in un ambiente così orrendo e ostile, un goccetto "di quello buono" ogni tanto ci vuole proprio!


Una vecchia auto può garantire un minimo di protezione.





Le anomalie sono molto pericolose: questa genera scosse elettriche.







Durante le nostre esplorazioni incontreremo altri personaggi. Amico o nemico?

Una rivoluzione lunga un anno

Stravolgendo l'architettura interna del PC, l'anno appena trascorso ha posto le basi per un'evoluzione che renderà ancora più versatile e potente l'hardware in arrivo nei prossimi mesi. Scopriamo insieme quali raffinatezze al silicio ci attendono nel corso del 2005, in modo da investire i nostri risparmi sulle periferiche e sui componenti interni più longevi.

I connettori AGP, i grandi cavi piatti delle porte ATA, gli alimentatori da 350 Watt e le porte D-Sub, che hanno accompagnato per anni le imprese dei videogiocatori abituati ad assemblare personalmente il proprio computer, stanno scomparendo dalle configurazioni casalinghe e dai listini dei negozi con una velocità inaspettata.

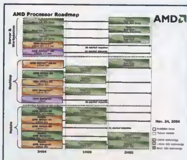
Un tale, radicale, cambiamento tecnologico, causato dall'arrivo del bus PCI-Express, dall'abbandono dello standard ATA 133 in favore delle nuove interfacce SATA e dal diffondersi di CPU e GPU in grado di consumare oltre 100 Watt, è da considerarsi eccezionale anche nel settore dell'hardware informatico, da sempre caratterizzato da un rinnovamento frenetico e inarrestabile.

Le tecnologie introdotte nel 2004 matureranno nei prossimi mesi, offrendo ai programmatori di giochi e di sistemi operativi una enorme potenza e precisione di calcolo. Esaminando le varie sezioni del PC, partendo dal processore fino a giungere al case, possiamo avere una visione d'insieme delle novità che ci attendono, pronte ad attentare all'economia del nostro portafogli.

LA CPU - 64 BIT E DUAL CORE

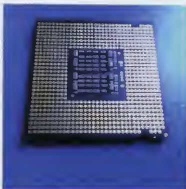
La carenza di titoli compatibili con le distribuzioni di Linux a 64 bit (come la Mandrake 10.1) e gli acerbi driver resi disponibili da ATI e nVidia per la versione beta di Windows XP 64 bit Edition non hanno impedito agli Athlon 64 di trovare posto all'interno dei computer degli utenti più affamati di prestazioni.

L'efficienza con cui i processori di AMD eseguono il codice a 32 bit e animano il motore fisico di giochi come *Painkiller* e *FlatOut*, pur impiegando un ridotto numero di MHz rispetto ai Pentium4, non renderà facile il compito di Intel, che tenterà di recuperare il trono della velocità con i **Prescott 2M**, i Pentium4 "serie 6" con 2 MB di cache di secondo livello. Tutti i modelli dal 630 (3 GHz), al 670 (3,8 GHz) saranno completi di **Execute Disable bit** e istruzioni **EM64T** e saranno compatibili con gli attuali chipset 915 e 925. Grazie alla tecnologia SpeedStep, ereditata dalle CPU per portatili, i Prescott 2M diminuiranno automaticamente la loro frequenza operativa durante i momenti di minor carico computazionale, risparmiando circa 15 Watt di energia all'ora rispetto ai Pentium della serie 5xx. La punta di diamante della scuderia Intel sarà il Pentium4 Extreme



Osservando le "roadmap", come queste di AMD, si riescono a scoprire le intenzioni dei produttori di chip.





Cercando nella Grande Rete, è possibile trovare le prime immagini dei prototipi dual core.

NX: QUANDO LA CPU DICHIARA GUERRA AI VIRUS

È chiamato No eXecute da AMD, eXecute Disable da Intel e Data Execution Protection all'interno del Windows Service Pack 2, ma si tratta, semplicemente, di un sistema di protezione che impedisce ai programmi di eseguire delle istruzioni nel settore della memoria dedicato ai dati. Grazie a questo, Windows XP opportunamente aggiornato e abbinato a un processore a 64 bit può interrompere automaticamente l'esecuzione di worm particolarmente pericolosi, quali *Blaster*. Oggi supportata solo dagli Athlon 64 e FX, la tecnologia NX (che non può sostituire un antivirus software, ma ne coadiuva l'opera di protezione) verrà integrata nei Pentium4 della serie 6 insieme alle estensioni EM64T. I Prescott 2M e gli Athlon Venice, supportando 64 bit e SSE3, renderanno di nuovo omogeneo il set di comandi offerto dalle CPU X86, differenziandosi non sul piano delle funzionalità, ma solo su quello delle prestazioni.



Fino all'arrivo del dual core, il primato delle prestazioni rimarrà nelle mani di AMD.

Edition da 3,73 GHz con bus da 1066 MHz, supportato per ora solo dal chipset 925XE. Internamente identico ai Prescott 2M, il nuovo EE abbandonerà l'architettura Gallatin e la cache di terzo livello che caratterizzava i suoi predecessori.

Durante il primo semestre del 2005, AMD non si limiterà a gestire il proprio vantaggio introducendo degli Athlon 64 fabbricati con un processo produttivo a 0,09 micron: San Diego e Venice, i processori che in futuro prenderanno il nome di Athlon FX-57 e Athlon 64 4200+ saranno, infatti, dotati delle istruzioni SSE3, avranno una frequenza di 2,8 GHz e godranno di un controller della RAM maggiormente ottimizzato sulle esigenze di condivisione della memoria delle schede video PCI-Express più economiche.

È, però, nell'ultimo trimestre dell'anno che il panorama delle CPU subirà la maggiore innovazione, grazie all'arrivo delle architetture **dual core** destinate a trasformare tutti i computer casalinghi in sistemi biprocessore. Per contenere i consumi, i modelli di Intel oggi noti con le sigle di **X20**, **X30** e **X40** avranno una velocità minima di 2,8 GHz e saranno probabilmente basati su un'architettura simile a quella degli attuali Dothan (i Pentium M che, proprio in questi mesi, stanno invadendo il settore dei desktop), appositamente raddoppiata e abbinata a due cache L2 da 1 MB. Il debutto di AMD nel mondo del Dual Core avverrà inizialmente tramite alcuni costosi Opteron per sistemi server, ma sarà con **Toledo**, probabilmente il primo Athlon 64 compatibile con le memorie DDR2, che i videogiocatori usufruiranno di tutta la velocità di una doppia architettura K8.

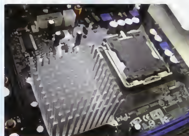
SCHEDE MADRI E RAM - MENO LATENZE E PIÙ HERTZ

La vita del chipset 925XE potrebbe rivelarsi più breve del previsto, considerando che si conoscono molte caratteristiche dei suoi successori primaverili. **Lakeport** offrirà pieno supporto a tutti i Pentium4 con bus a 1066, 800 e 533 MHz e alle DDR2 PC5400 da 667 MHz che, contemporaneamente, abbasseranno le loro latenze raggiungendo valori CAS e RAS pari a 3 cicli di clock.

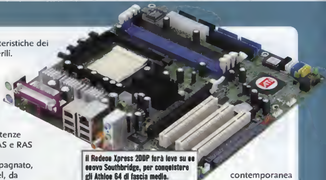
Lakeport sarà accompagnato, come da tradizione Intel, da **Glenwood**, simile per specifiche, ma lievemente più "performante" e capace di accogliere 8 GB di RAM. Oltre a superare per la prima volta i limiti di indirizzamento della memoria dei processori a 32 bit, Glenwood, compatibile con i processori con Front Side Bus da 1066 e 800 MHz, già oggi ci rende indirettamente note le frequenze esterne dei primi Pentium dual core.

Le schede madri dotate di Glenwood e Lakeport monteranno il nuovo Southbridge ICH7 completo di controller Serial ATA II, Intel Audio HD e, nella versione ICH7R, configurazioni RAID 0, 1, 5 e 10. È nelle sue 6 linee PCI-Express che l'ICH7 porterà la maggiore innovazione, offrendo ai costruttori di motherboard la facoltà di cancellare del tutto dai loro prodotti i vecchi connettori PCI standard.

Le piattaforme che accompagneranno l'Athlon 64 fino alla fine dell'anno sono state tutte ufficialmente annunciate: il già disponibile nForce 4, nelle sue versioni Ultra e SLI, sarà utilizzato in tutte le configurazioni che punteranno al massimo delle prestazioni (il quasi speculare nForce 5 per socket 775, nel frattempo, offrirà la tecnologia SLI ai Pentium4 e permetterà di overclockare il Front side Bus fino a 1200 MHz). Nella fascia media di mercato troverà posto il Radeon X200P arricchito, rispetto agli esemplari fino a oggi disponibili, di un Southbridge prodotto dalla stessa ATI, completo di controller Gigabit ethernet, Firewire e compatibilità con lo standard audio Azalia.


Glenwood, il successore del chipset 925XE, cercherà di contrastare il diffondersi dell'nForce 5 tra le piattaforme per Pentium4.

ATI, nel tentativo di contrastare la rivale nVidia, introdurrà, nella seconda metà dell'anno, anche una versione del suo chipset dotata di tecnologia AMR. La tiepida accoglienza riservata dai produttori di schede madri al chipset K8T890 Pro, con due slot PCI-Express, spingerà Via a concentrarsi sul mercato degli economici Sempron. Il K8T890 standard troverà certamente posto su molte schede con Socket 754, mentre il PT880 per Pentium4 potrebbe distinguersi grazie alla sua contemporanea compatibilità con le schede PCI-Express e quelle AGP 8x.


Il Radeon Xpress 200P farà leva su un nuovo Southbridge, per conquistare gli Athlon 64 di fascia media.

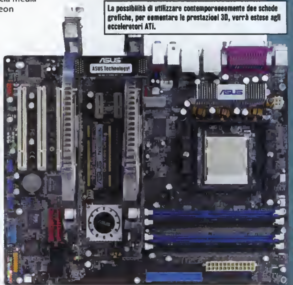
Non debutterà quest'anno la seconda generazione del bus PCI-Express che, nel primo semestre del 2006, fornirà alle VGA 150 Watt di potenza (contro i 75 attuali) e ben 16 GB di dati al secondo.

LE SCHEDE 3D - DUE SONO MEGLIO DI UNA

Sebbene siano entrambi impegnati nello sviluppo della prossima generazione di console (nVidia sta collaborando ormai da due anni con Sony per potenziare il comparto grafico della PlayStation 3, mentre ATI fornirà i suoi processori a Microsoft e Nintendo), i due colossi della grafica tridimensionale aggiorneranno radicalmente le loro architetture producendo le prime GPU a 0,09 micron.

Stando a quanto è trapelato, l'**R520** che ATI annuncerà in primavera non sarà l'ennesima rivisitazione dell'R300 che animò, nel 2003, i primi Radeon 9700, ma supporterà appieno Pixel e Vertex Shader 3.0 e avrà una precisione di calcolo dei colori a 32 bit in virgola mobile. La sua struttura interna sarà, probabilmente,

La possibilità di utilizzare contemporaneamente due schede grafiche, per aumentare le prestazioni 3D, verrà estesa agli acceleratori ATI.





Nalla prime immagini non ufficiali, la staffe par SoundStorm2 mostrano an'uscita SPDIF coassiale.

Giochi coma Tha *Elder Scrolls IV: Oblivion* utilizzaranno le nuova GPU R520 a NV55 per aamantara la loro complessità poligonala a sfruttare dei sistemi di illaminazioaa innovativi.

formata da 48 o più unità di elaborazione dinamicamente utilizzabili per le operazioni di shading dei vertici o dei pixel. L'abbandono della classica suddivisione tra Vertex e Pixel Shader dovrebbe rendere l'RS20 e il suo stretto parente RS00 (che troverà posto nell'Xbox 2) particolarmente adattabili ai vari motori dei giochi, che riusciranno a indirizzare a piacimento la potenza dei nuovi Radeon verso la riproduzione di ambienti geometricamente complessi o ricchi di texture.

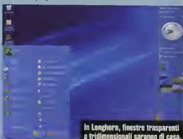
Se le voci riguardanti la cancellazione dell'NVS0 a 0,11 micron saranno confermate, nVidia risponderà all'avversario tramite l'**NVSS**, che dovrebbe estendere ulteriormente la programmabilità degli Shader delle GeForce, offrire una doppia unità di gestione delle texture per ogni pipeline e avere una frequenza operativa prossima ai 700 MHz.

Seguendo l'esempio tracciato dallo SLI di nVidia, ATI modificherà i propri driver Catalyst in modo da supportare l'utilizzo di due Radeon sulle motherboard dotate di doppio slot PCI-Express 16x. L'**AMR** (ATI Multiple Rendering), probabilmente, non utilizzerà un connettore per unire le due schede e si limiterà a suddividere tra la coppia di RS20 (sempre che i driver non estendano l'AMR alle schede X8S0 attuali) il tracciamento dei fotogrammi pari e dispari.

Le schede di fascia alta delle due aziende monteranno S12 MB di RAM GDDR4, operante a 2,6-2,8 GHz (1,3 e 1,4 GHz effettivi) e, pur differenziandosi sul piano delle architetture interne, seguiranno alcuni dei dettami delle **Windows Graphic Foundations**, le DirectX10 che animeranno tridimensionalmente l'interfaccia grafica del sistema operativo Longhorn.

LONGHORN, IL WINDOWS CHE VERRA'

Posticipato piu volte e decurtato di alcune delle caratteristiche precedentemente annunciate, il successore di Windows XP, Longhorn, dovrebbe debuttare nei primi mesi del 2006. Grazie alla sua interfaccia Avalon, sfrutterà la potenza delle GPU per creare un desktop in gran parte tridimensionale. In Longhorn (che in futuro includerà anche WinFS, un file system capace di organizzare i contenuti dell'hard disk come in un corposo database), i componenti DirectDraw e Direct3D si fonderanno, dando vita alla Windows Graphics Foundation, una API compatibile con i futuri Shader di quarta generazione. In occasione del lancio di Longhorn, Microsoft potrebbe estendere alcuni servizi della rete multiplayer Livei dall'Xbox ai PC.



In Longhorn, finestre trasparenti a tridimensionali saranno di casa.

LE SCHEDE AUDIO - CREATIVE CONTRO TUTTI

Il futuro prossimo dell'audio ad alta risoluzione per Athlon 64 sarà assicurato dal Southbridge VT82S1 per chipset K8T890. Grazie a questo, i sistemi basati su CPU AMD potranno riprodurre un segnale stereo con una risoluzione di 24 bit/192 KHz o, in alternativa, 8 canali nella modalità 24 bit/96 KHz.

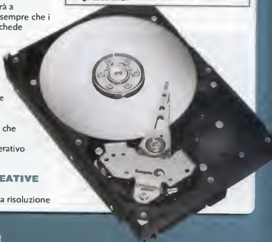
nVidia, inizialmente, si adeguerà al già esistente Intel Audio HD integrandolo nell'nForce S, ma nella seconda metà dell'anno cercherà di distinguersi anche in questo settore, introducendo una nuova versione del celebre SoundStorm che ebbe tanto successo sulle nForce 2 per Athlon XP.

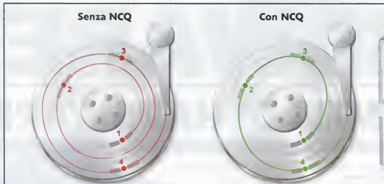
Creative tenterà di mantenere la sua fetta di mercato operando su due fronti: venderà un DSP identico a quello montato sulle Audigy ES ai produttori di motherboard che vorranno fregiarsi della compatibilità con le EAX 4, e annuncerà le schede **Zenith**. Sfruttando uno slot PCI-Express e un nuovo DSP, le esponenti della serie Zenith dovrebbero segnare l'arrivo di una quinta generazione di estensioni EAX e, come il SoundStorm2, implementare una versione del Dolby Digital Live capace di gestire 7 satelliti.

GLI HARD DISK - SATA E RAID SI ESPANDONO

Introdotto dall'nForce 4 e consolidato dal prossimo ICH7 di Intel, lo standard **SATA II** verrà adottato nel corso dell'anno da tutti i produttori di hard disk. Riuscendo a trasportare 300 MB di dati al secondo,

I dischi Serial ATA II randeranno più elastiche a veloci le configurazioni RAID.





L'algoritmo NCQ verrà adottato da tutti i dischi rigidi in commercio e ne migliorerà la velocità di trasferimento dati.



Il formato BTX ha fatto breccia in uno dei sistemi XPC prodotti da Shuttle e nello Stacker CS di Coolermaster.

fornendo un massimo teorico di 15 porte e supportando il morphing, i controller SATA II esalteranno le prestazioni delle configurazioni RAID più ricche di dischi e permetteranno di preservare i dati nel passaggio da RAID 0 a RAID 1 o 1+0.

La modalità RAID 5 prevista dal Southbridge di Intel unirà la velocità di lettura dello striping (RAID 0) con la sicurezza del mirroring (RAID 1), sacrificando solo un terzo della capienza di tre dischi. Completi di NCQ, memorie cache da 16 MB e piatti da 133 MB, gli hard disk più costosi avranno una capienza pari a mezzo Terabyte (500 GB).

I DISCHI OTTICI - GUERRA TRA FORMATI

I masterizzatori DVD Dual Layer in grado di scrivere su supporti DVD+R alla velocità 16x non verranno rimpiazzati da modelli ancor più veloci: il policarbonato di cui sono composti i dischi vergini, infatti, non può essere spinto oltre le attuali 10.800 rotazioni al secondo.

Tra le unità DVD +R/RW l'unica novità di rilievo nei primi mesi dell'anno riguarderà il rapido abbandono dell'interfaccia parallela in favore dello standard SATA. Nell'ultimo trimestre del 2005, l'annuncio della prossima generazione di console e l'arrivo delle prime unità IDE HD-DVD per HTCP (capaci di riprodurre i film nel formato Windows Media Video 9 con una risoluzione di 720 o 1080 dpi) scatenerà la guerra per il formato ottico del futuro.

Toshiba e NEC, forti del supporto di Microsoft, sosterranno l'impiego dei nuovi dischi da 15 GB, mentre Sony cercherà di imporre i suoi Blu Ray da 25 GB (che diventano 50 nel caso venga utilizzato un secondo strato). A prescindere dal formato vincente, la diffusione della prossima generazione di masterizzatori non avrà luogo prima del 2006.

I CASE - IL BTX CI RIPROVA

Il 2004 avrebbe dovuto essere l'anno del BTX, ma il nuovo formato non è riuscito a frenare le vendite di schede madri e case ATX. Il successo dei sistemi "barebone" potrebbe però dare una spinta inattesa al design voluto da Intel, che si distingue per l'efficacia con cui dissipa il calore della CPU aspirando aria fresca dall'esterno del case.

Shuttle ha di recente annunciato un sistema XPC basato su BTX, mentre Coolermaster ha presentato due dissipatori BTX installabili nel suo Stacker CS tramite un apposito kit.
La possibilità di assemblare dei sistemi basati su Pentium M e la sempre maggiore integrazione di controller sulla motherboard spingerà gli Home Theater PC ad adottare il piccolo formato Micro ATX, in cui trovano posto solo due slot PCI o PCI-Express.



Un disco Blu-Ray a singolo strato può contenere 25 GB di dati.



Tutti i masterizzatori DVD Dual Layer adotteranno l'interfaccia SATA.

I POSITIVI INFLUSSI DI XNA

Presentato da Microsoft nei primi mesi del 2004, l'ambiente di sviluppo XNA influenzerà la creazione di molti giochi del 2005. I programmatori potranno utilizzare PIX (una utility in grado di analizzare e bilanciare in tempo reale lo sfruttamento delle risorse di sistema), per dare vita a titoli meno esigenti sul piano dell'hardware, e XACT uno strumento di gestione degli ambienti sonori realizzato in collaborazione con i laboratori Dolby. La libertà di impiegare lo stesso linguaggio di Shading sia su PC, sia su Xbox faciliterà la nascita di una nutrita serie di conversioni, che sarà agevolata anche dalla definizione di uno standard riguardante la forma dei joypad per computer. La strategia XNA prevede, infatti, di mettere fine all'annoso problema riguardante la disomogeneità delle periferiche di input prodotte da Saitek, Logitech e Thrustmaster, per la nostra amata piattaforma di gioco.

TIRANDO LE SOMME

La tecnologia corre, ma il prossimo anno, più che da piccole migliorie nei vari settori, sarà caratterizzato da uno stravolgimento delle architetture. Il passaggio a periferiche PCI-Express obbligherà a cambiare praticamente l'intero sistema, compresa la RAM nel caso dei chip Intel 925, che supportano esclusivamente le memorie DDR2.

Il formato BTX, su cui Intel punta molto, inizierà a giocare le sue carte, ma difficilmente si affermerà nel 2005: chi ha cambiato il computer per aggiornarsi alla piattaforma PCI-E, non gradirebbe l'idea di buttare tutto alle ortiche, compreso il case. Senza contare che AMD, per ora, rimane ancorata ad ATX. Coolermaster ha però iniziato a produrre i primi case doppio formato ATX e BTX, e probabilmente, durante l'anno in corso, appariranno vari prodotti compatibili con lo standard promosso da Intel. Se davvero il BTX si rivelerà adeguato, il 2006 potrebbe salutare la nuova transizione.

GIOCHI COMPUTER

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

HARDWARE

LINGUAGGIO MACCHINA



Il centesimo numero di GMC vede come protagonista una scheda video particolarmente interessante. Con un prezzo che dovrebbe aggirarsi attorno ai 320 euro, la X800 XL insidia da vicino la 6800 GT, che, pur rimanendo in testa nei benchmark, costa molto di più. Una nuova definizione di rapporto qualità/prezzo o, meglio, una nuova fascia di prezzo, dato che si è inserita proprio fra la "classe" media (200 euro circa) e quella più elevata (fra i 450 e i 600 euro). Completa la sezione dedicata all'hardware un kit di casse Logitech estremamente economico, per chi vuole provare l'ebbrezza dell'audio multicanale restando sotto i 100 euro di spesa. L'indirizzo cui inviare le vostre domande e curiosità è: alberto.falchi@futuremediaitaly.it.

100 MESI DI HARDWARE

I prodotti strettamente connessi all'informatica sono soggetti a "leggi" differenti rispetto a qualsiasi altro bene di consumo tecnologico.

Chi ha acquistato un giradischi venti anni orsono ha ancora la possibilità di comprare dei nuovi dischi in vinile, così come i primi possessori di lettori digitali non hanno problemi a sfruttare correttamente i CD-Audio usciti in queste settimane. Magari non si giovano pienamente di alcune caratteristiche (come la tecnologia HDCD), ma ascoltano ancora la musica contenuta nei supporti ottici. Provate a far girare un gioco odierno con un PC di soli tre anni fa!

Ciò che mi intriga dei computer è proprio la capacità di evolversi e di mutare radicalmente nel giro di pochissimo tempo. Fattore che obbliga sì a investire cifre onerose in hardware e software, ma che porta anche a stupirsi costantemente per ogni nuovo ritrovato. Quando ho iniziato a lavorare nel settore dei videogiochi, non esistevano delle vere schede 3D. Il sogno di allora erano le Matrox Millenium, che, dopo anni sulla cresta dell'onda, hanno ceduto il passo all'attacco di una giovane azienda con un'idea rivoluzionaria, cioè quella di un vero acceleratore tridimensionale: la prima, mai dimenticata, Voodoo di 3dfx.



Questa impresa è ormai scomparsa, o meglio, dopo un periodo di crisi è stata acquisita da nVidia che, insieme ad ATI, domina il mercato delle schede video, oltre che dell'innovazione tecnologica nel settore videoludico. Facendo due rapidi conti, in meno di 10 anni siamo passati da banali schede con 2 MB di RAM e funzioni 3D basilari, ad acceleratori dotati di 256 MB di memoria, completamente programmabili e addirittura contenenti un numero di transistor superiore a quello delle CPU, vero e proprio cuore del PC.



Il Cinema D1 di Bow è un vero e proprio PC travestito da elettrodomestico: un touch screen e un telecomando lo rendono utilizzabile anche dalla massaia meno tecnologica.

Da un'API proprietaria come Glide, si è giunti a sfruttare le più diffuse OpenGL e, successivamente, le DirectX, che di fatto sono lo standard per qualsiasi titolo su computer. Cosa aspettarsi nei prossimi 100 numeri di GMC, per quanto riguarda la sezione hardware? Difficile fare previsioni a lungo termine. In ogni caso, nei mesi a venire i produttori si

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

WESTERN SI RINNOVA

Contrariamente ai velocissimi Raptor da 10.000 RPM, la nuova serie di dischi Caviar SE di Western Digital si distingue per le ridotte temperature di funzionamento e per il basso livello di rumore prodotto. Sfruttando la tecnologia WhisperQuiet, i nuovi Caviar, disponibili in più versioni con capienze da 40 a 320 GB, rimangono al di sotto della soglia dell'udibilità (15-20 db) anche nei momenti di accesso ai dati e sono caratterizzati da un consumo energetico inferiore a quello tipico dei prodotti avversari. I modelli da 200, 250 e 320 GB, dotati di interfaccia serial ATA, sono completi di algoritmo NCQ e di 8 MB di cache.

BLUETOOTH E MP3

Il riproduttore portatile Mega Player 522 di MSI, basato su 256, 512 o 1.024 MB di memoria statica, vanta alcune peculiarità che lo distinguono dagli altri lettori MP3. Munito di frontalino colorato intercambiabile, il Mega Player ha uno slot in cui inserire delle schede di memoria SD e MMC. Grazie a queste, la capienza del lettore può essere espansa e utilizzata per archiviare temporaneamente le immagini scattate con una fotocamera digitale. Il modello da 1 GB è anche compatibile con lo standard Bluetooth, grazie a cui si interfaccia al telefono cellulare trasformandosi, nel momento in cui arriva una chiamata, in un auricolare completo di microfono e capace di registrare anche le conversazioni. Il display OLED blu da 128x64 pixel permette di navigare tra i file Wav, MP3 e WMA o di ascoltare in coppia un segnale FM tramite la doppia uscita per le cuffie.



ATI RADEON X800 XL

■ Produttore **ATI** ■ Distributore **ATI** ■ Internet **www.ati.com** ■ Prezzo **€ 320 circa**

GIA' manifestatosi sul numero di gennaio, l'interesse di GMC nei confronti della Radeon X800 XL è aumentato dopo l'annuncio relativo a una sua riduzione di prezzo, che la rende acquistabile, sul suolo americano, con soli 299 dollari.

Anche le inesplicabili leggi di mercato capaci, nella vecchia Europa, di trasformare tale cifra in circa 320 euro (stando alle nostre stime) non basteranno a intaccare le qualità di una scheda che ha le carte in regola per trasformarsi in un notevole successo commerciale.

La X800 XL si basa sulla VPU R430, operante a 400 MHz, e su 256 MB di RAM GDDR3 a 1 GHz. Se tali specifiche fossero abbinate a 12 pipeline e a un bus di ampiezza ridotta, la nuova Radeon affiancherebbe le 6600 GT di nVidia nelle tabelle dei benchmark, ma la X800 XL è munita di 16 Pixel Shader, 6 Vertex Shader e di un bus a 256 bit. Tali specifiche le consentono di insidiare, dal punto di vista delle prestazioni, le molto più costose 6800 GT.

Disponibile esclusivamente nel formato PCI-Express, il design della X800 XL si differenzia da quello delle originali X800 XT per alcuni piccoli particolari, tra cui l'assenza del connettore ausiliario di alimentazione, reso inutile dal processo produttivo a 0,11 micron della VPU R430, che trae dal bus PCI-Express tutta l'energia di cui necessita.

Il modello di riferimento da noi provato, prodotto dalla stessa ATI, lascia inutilizzati i contatti solitamente occupati dal chip Rage Theater e dal relativo connettore giallo atto ad accogliere i segnali video in ingresso. Seguendo tale design, probabilmente, i partner dell'azienda canadese priveranno le loro XL delle funzionalità ViVo, in modo da ridurne i costi di produzione. Attratti dall'alto numero di fotogrammi generati, anche alle alte risoluzioni, i giocatori porranno certamente in secondo piano questa lieve carenza. La X800 XL, a differenza delle schede con bus a 128 bit, non teme infatti l'applicazione del filtro anisotropico e riesce a gestire le ampie texture di *Pankiller: Battle out of Hell* senza impegnare la lenta memoria di sistema.

Concedendo un'ultima chance alle capacità produttive di ATi (che con la scarsa disponibilità della X800 XT non si è certo fatta amare), non possiamo che attendere fiduciosi un'invasione di X800 XL nei listini dei negozi. Posti davanti a un'ulteriore penuria di esemplari, i giocatori esigenti (ma attenti al portafoglio) finirebbero altrimenti per rivolgere il proprio sguardo sulle meno performanti, ma ben distribuite, schede NV43.



▼ IN DUE PAROLE...

Il Radeon X800 XL stupisce e ridefinisce il concetto di rapporto qualità/prezzo: poco più di 300 euro per una scheda quasi hi-end.

8

▼ CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	256 MB GDDR3
PROCESSORE	R430
FREQUENZA CORE	400 MHz
FREQUENZA MEMORIA	1 GHz



concentreranno più sulla versatilità dei computer, che sulla potenza. È sufficiente guardare una configurazione tipo di pochi anni fa e confrontarla con quelle attuali, per rendersi conto di quante siano le funzioni integrate anche in prodotti base: la scheda di rete non è più un optional e, fra breve, accadrà lo stesso per le interfacce Wi-Fi e Bluetooth. L'audio multicanale, seppure spesso di qualità appena sufficiente, è una realtà anche per il computer più economico, che tra l'altro non ha problemi a svolgere le funzioni di lettore di DVD e di filmati ad alta risoluzione, di videoregistratore digitale e, ovviamente, di piattaforma di gioco.

La strada verso l'integrazione del PC nell'economia domestica è ulteriormente facilitata dalle nuove schede di nVidia di fascia bassa, le GeForce 6200 con TurboCache, che a un prezzo contenuto offrono una serie di funzioni per l'accelerazione e il processing dei filmati finora disponibili solo su apparecchiature professionali.

Riprendendo un discorso fatto tempo addietro su queste pagine, il computer sarà sempre più intuitivo da impiegare e, nella maggior parte dei casi, basterà inserire un supporto ottico perché il software si occupi automaticamente di ogni configurazione, compresa quella della rete. Del resto, il gioco online continua a riscuotere successi, anche su console, e solo grazie alla semplicità di connessione offerta, per esempio, da Xbox Live! sarà possibile diffondere ulteriormente questo modo di divertirsi.

Oltre agli inevitabili aggiornamenti tecnologici, insomma, saranno l'ergonomia e la semplicità di utilizzo a imporre le proprie regole in futuro.



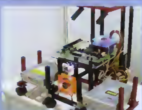
e non abbiamo mai osato chiedere...

SHUTTLE RIDUCE LE LATENZE

Dopo aver ricevuto molti premi per il design dei suoi monitor, Shuttle ha rinnovato la serie di LCD XP17 introducendo un pannello, chiamato TempAR, dotato di un tempo di risposta pari a 8 nanosecondi. Ideati per essere trasportati ai LANParty tramite una maniglia di alluminio e una borsa in tessuto sintetico, gli XP17 con TempAR offrono alla vista dell'utente un vetro temperato anti-riflesso e una reattività dei cristalli finalmente in grado di soddisfare anche i più esigenti amanti del frag. Le rinnovate versioni Silver e 8lack hanno conservato il doppio ingresso VGA e DVI dei modelli precedenti.

CASE DA ASSEMBLARE

I case prodotti da Lubic e distribuiti dall'italiana Starbrand (www.starbrand.it) faranno la felicità dei modder che desiderino donare al proprio PC un aspetto alternativo e personalizzato. Composti da un set di tubi in alluminio colorato e da pareti in plexiglass, i kit Lubic possono essere utilizzati per dare vita a case tower, mid-tower e barebone o a forme decisamente più originali, in grado di rendere il PC simile a uno scorpione o a un aereo. I kit sono offerti nelle tonalità blu, nero, argento e multicolor e non includono alimentatore e ventole, che vanno acquistati separatamente. La facilità di assemblaggio delle varie parti è elevata, ma l'organizzazione dei cavi e dei neon eventualmente aggiunti



ANALISI DELLE PRESTAZIONI

LA versione 4.12 dei driver Catalyst ha rilevato la X800 XL come un generico esponente della "serie Radeon X800".

Non ci è dato sapere se l'assenza della funzionalità Overdrive, utile a overclockare dinamicamente RAM e VPU durante l'esecuzione dei giochi, fosse dovuta un riconoscimento parziale del chip R430 o a una specifica volontà di ATI. La seconda eventualità non è, poi, così remota: se la XL fosse facilmente overclockabile tramite il Catalyst Control Center, le sue prestazioni inciderebbero sulle vendite delle X850 Pro. Sfruttando i noti Omega Driver abbiamo comunque notato limitati margini di aumento delle frequenze. Pur impiegando un processo produttivo a 0,11 micron, il chip R430, privato della tecnologia Low-K che rende i transistor dei modelli R480 meno soggetti alle interferenze tipiche delle alte frequenze, ha iniziato a generare evidenti artefatti visivi già a 445 MHz. Parallelamente, i moduli Samsung hanno dimostrato di essere in grado di raggiungere quota 540 MHz, mostrando però DEGLI artefatti. Così overclockato, il nuovo Radeon, a 1600x1200, ha esibito un 8% di prestazioni in più. Tale timido risultato, abbinato all'assenza di vantaggi pratici alle risoluzioni più basse e agli ottimi framerate ottenibili già alle frequenze di base, dimostra che la X800 XL è la scheda ideale per l'utente che non ama perdere troppo tempo con esoterici trucchetti. Anche lasciando disattivate le ottimizzazioni A.I., la XL conquista la vetta dei 60 fotogrammi al secondo in *Doom 3* alla risoluzione di 1024x768, con filtro AntiaAliasing 4x e Anisotropico 8x. In *Far Cry* e *Halo*, la scheda di ATI sgomita con le 6800 GT e le "vecchie" X800 Pro per bus AGP, rendendo godibili i paesaggi del CryEngine anche a 1600x1200. È, però, nell'accelerare il motore Source che la X800 XL dà il meglio di sé, arrivando a sconfiggere le GeForce 6800 Ultra.

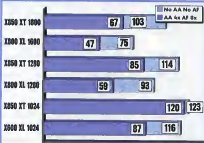
I risultati nei benchmark sottolineano che il punto di forza della XL risiede nel bus da 256 bit, in grado di gestire egregiamente l'aumento di traffico dei dati provocato dall'applicazione dei filtri. La VPU R430, trovando posto sulle ancora più economiche X800 standard con 12 Pixel Shader e 128 MB di RAM, accompagnerà certamente molti sistemi PCI-Express, fino al debutto della prossima architettura R520 che, realisticamente, diverrà disponibile il prossimo autunno e sarà conveniente solo nel 2006.

UN PO' DI CHIAREZZA...

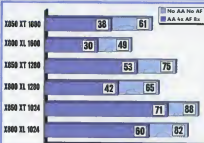
Pur condividendo la medesima architettura interna, i numerosi Radeon lanciati da ATI negli ultimi mesi possono confondere le idee dei lettori meno avvezzi a masticare sigle quali XT, XL e Pro. Ecco raggruppate le caratteristiche dei più potenti modelli della serie X. Non sono elencati i Vertex Shader, che rimangono 6 su tutti gli esemplari.

	X700 Pro	X800	X800 XL	X800 Pro	X800 XT	X800 XT	PEX850 Pro	X850 XT	X850 XT PE
VPU	RV410	R430	R430	R420	R420/R423	R420	R480	R480	R480
Pixel Shader	8	12	16	12	16	16	12	16	16
Frequenza VPU/RAM	420/864	400/700	400/1000	475/900	500/1000	520/1120	520/1080	520/1080	540/1180
Memoria video (MB)	128/256	128	256	128/256	256	256	256	256	256
Interfaccia	PCI-E	PCI-E	PCI-E	AGP	AGP/PCI-E	AGP	PCI-E	PCI-E	PCI-E
Ampiezza bus	128 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit

HALF-LIFE 2



DOOM 3



ATTENZIONE

Doom 3 è stato testato in modalità Alta Qualità e con la funzionalità A.I. disabilitata. Per *Half-Life 2* è stato utilizzato un demo ambientato nell'impegnativo livello Canals. Il processore usato è un P4 da 3,6 GHz.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

differenzia un sistema elegante da uno dall'aspetto caotico. Diffusi da anni nel terra del Sol Levante, due kit Lubic possono essere uniti tra loro in modo da accogliere in una sola struttura più sistemi o, in alternativa, per dare vita a forme particolarmente complesse. Il set necessario a completare un case a forma di aeroplano costa 118 euro.

[illegible]

Le linee produttive di Toshiba saranno impegnate, nei prossimi mesi, nella realizzazione di due nuovi hard disk da 1,8 pollici, capaci di contenere 40 e 80 GB di dati. L'MK4007 e l'MK8007 non verranno, ovviamente, venduti ai singoli privati, ma alle grandi aziende produttrici di lettori MP3. Gli imponenti ordini di Creative e Apple, già effettuati, si rifletteranno in breve tempo in una nuova generazione di Zen e iPod, in cui verranno immagazzinati il doppio dei brani musicali rispetto ai modelli attuali. Toshiba ha annunciato anche un piccolo controller in grado di sommare la capienza di due o più esemplari dei nuovi dischi. Tale controller verrà probabilmente utilizzato nella produzione di hard disk esterni per PC, così da dare vita a delle unità da 160 GB minuscole.



[illegible] PER [illegible]

Oltre a offrire i connettori fluorescenti tipici della famiglia LANParty, le nuove schede madri DFI NF4, basate su nForce 4, sono arricchite da una serie di interessanti novità tecniche. Il modello Ultra-DR, pur non supportando ufficialmente la modalità SLI (tale compito è svolto dal LANparty NF4 SLI-DR), offre all'utente la possibilità di distribuire su due slot 16x un numero variabile di canali PCI-Express, suggerendo una futura compatibilità con la tecnologia AMR di

LOGITECH X-530

■ Produttore **Logitech** ■ Distributore **Logitech** ■ Internet **www.logitech.com** ■ Prezzo **€ 79**

IL set di casse surround più economico realizzato da Logitech è stato battezzato X-530. Probabilmente lascerebbe l'amaro in bocca a un cinefilo attento alle sonorità prodotte dai migliori film di fantascienza, ma soddisferà certamente i giocatori muniti di PC o console che pongono l'alta fedeltà acustica su un gradino più basso nella scala delle loro priorità.

Per far sì che i quattro satelliti surround da 7,4 Watt, il centrale da 15,5 Watt e il subwoofer da 25 Watt si distinguessero in una fascia di mercato sempre più affollata, gli ingegneri di Logitech hanno adottato una tecnica chiamata Frequency Directed Dual Driver, che recupera in parte la vecchia suddivisione dei compiti tra woofer e tweeter. Ogni satellite dell'X-530 è munito di due trasduttori da 5 cm. Tale soluzione, comune a molti altri prodotti simili e impiegata per arricchire il timbro degli strumenti musicali, porta con sé un difetto acustico noto come "lobing", che indebolisce i suoni di più alta frequenza. Il lobing è provocato dallo scontro delle onde sonore prodotte da due coni simili, ma non totalmente identici, posti a pochissima distanza. Per aggirarlo, solitamente, i designer di sistemi audio fanno uso di meccaniche e materiali più pregiati, in grado di trasformare, con estrema precisione e senza sbavature, gli impulsi elettrici in vibrazioni particolarmente cristalline.

Desiderando limitare il costo finale dell'X-530, Logitech ha inserito un filtro che limita il campo d'azione di cinque dei dieci trasduttori, così da evitare che i sibili dei proiettili risultassero decisamente più deboli delle esplosioni provocate dalle armi da fuoco. Questa intelligente soluzione fa sì che il suono dell'X-530 risulti in media più definito di quello degli altri set surround acquistabili a meno di 100 euro. Ovviamente, il netto distacco tra le varie frequenze coinvolge anche il subwoofer, che nel caso dell'X-530 include un circuito capace di innalzare e abbassare automaticamente il livello di crossover (il punto di demarcazione che indirizza i timbri più acuti verso i satelliti e quelli più bassi verso il sub), sufficientemente efficiente.



Nonostante si avvantaggi di astute tecniche ingegneristiche, l'X-530 non può essere paragonato, sul piano della dinamica, a sistemi decisamente più costosi quali Creative Gigaworks o Klipsch Promedia 5.1.

Provato con il DVD di "Star Wars - Episodio I", il set ha riprodotto e ben posizionato il gorgogliante rumore degli "sgusci" da gara, ma ha mostrato una scena sonora piuttosto caotica nel momento in cui i colpi di laser si accavallavano al crescere della colonna sonora.

Messo alle strette dalla contemporanea presenza di più strumenti, l'X-530 si prende una rivincita nei giochi. Le sfere di fuoco lanciate dagli Imp di *Doom 3* esplodono distintamente alle spalle del giocatore, che trae particolare soddisfazione dalla "corposità" dei proiettili esplosi con il mitragliatore Gatling. L'effetto surround si giova di un'attenta calibrazione del volume dei satelliti: i due posteriori, utilizzando le impostazioni di base della scheda audio, risultano infatti decisamente troppo deboli. Ciò costringerà i possessori di DAC integrati a installare i pannelli di controllo di Realtek e C-Media, dato che il set di Logitech non è munito di controlli appositi.

Completamente analogico, l'X-530 si interfaccia con il PC tramite tre minijack, che si diramano in 5 prese RCA rapidamente collegabili al subwoofer. La base di ogni altoparlante può essere ruotata in modo da trasformarsi in un supporto da muro, ma la limitata estensione dei cavi anteriori impedisce il posizionamento delle casse ai quattro lati di una stanza di medie dimensioni. Il controllo del volume è affiancato da una presa per le cuffie sul satellite frontale destro, mentre quello dei bassi è posto, piuttosto scomodamente, sul subwoofer. Quest'ultimo è completamente in plastica, fatta eccezione per la griglia metallica che protegge il cono da 13 cm. Un'ultima parola va spesa in merito al design complessivo che, pur non raggiungendo le vette di alcuni modelli di Altec Lansing, fa sì che i 5 satelliti risultino decisamente più eleganti della maggior parte dei set Creative Labs.

▼ IN DUE PAROLE...	
Un kit 5.1 economico, analogico e per alcuni aspetti innovativo. Più adatto ai giochi, che alle colonne sonore dei DVD.	**7**

▼ CARATTERISTICHE	
CONFIGURAZIONE	5.1
INGRESSI	Analogici
POTENZA	70 Watt
USCITA CUFFIE	Sì

e non abbiamo mai osato chiedere...

ATI. La sezione audio delle nuove DFI non è saldata direttamente sulla motherboard, ma è concentrata in un piccola scheda supplementare, chiamata Karajan, installabile a discrezione dell'utente in uno slot brevettato, posto nei pressi delle porte USB. La circuiteria di alimentazione è ricoperta da dissipatori metallici in grado di assorbire il calore prodotto da un eventuale overclock. Meno rivolta all'ottenimento delle massime prestazioni, la DFI 852GME è invece una delle prime motherboard Micro-ATX per Pentium M. Completa di porta ethernet, firewire, due connettori PCI e controller VGA integrato, la 852GME accoglie i Pentium M tramite un Socket 479 privo di leva di fissaggio. CPU e relativo dissipatore sono bloccati tramite viti.

SLI PER SINGOLO SLOT

Due aziende partner di nVidia hanno sfruttato l'architettura SLI delle GeForce 6600 e 6800 per dare vita a delle schede in grado di raddoppiare le prestazioni 3D dei sistemi basati su motherboard con singolo slot PCI-Express 16x. Se la Gigabyte 3D1 monta 256 MB di RAM da 1,6 ns (capaci, teoricamente, di raggiungere i 1.200 MHz di frequenza) e due 6600 GT in modo da avvicinare, e in alcuni test superare, le prestazioni delle 6800 GT, la Gainward PowerPack Ultra 2600 Golden Sample SLI, con i suoi 512 MB di memoria GDDR3 e la coppia di NV50 punta a battere ogni record relativo a costi e velocità.



Il modello di Gigabyte monta un dissipatore a doppia ventola, mentre l'estrema potenza della Golden Sample SLI trarrà vantaggio dal sistema di raffreddamento a liquido di Gainward, già noto come CoolFX. Il prezzo previsto per la 3D1 sarà inferiore a quello delle 6800 GT. Per la potente Gainward, invece, sarà necessario spendere più di 1.000 euro.

SONY ERICSSON Z1010

■ Produttore **Sony Ericsson** ■ Internet **www.sonyericsson.com** ■ Prezzo **€ 350**



IL travolgente avvento della nuova generazione di telefonia mobile, legata al protocollo UMTS e alla Banda Larga, ha portato una ventata d'innovazione che ha investito i principali produttori di cellulari. Perciò, mentre gli smartphone GSM sparano gli ultimi, pur apprezzabili colpi (come il Panasonic X701, di cui abbiamo trattato sul numero scorso), la nuova "mobile generation" si appresta a far piazza pulita dei propri predecessori. Per una volta, l'Europa non sta a guardare: abituati al dominio tecnologico, in questo settore, dei prodotti giapponesi e coreani, piace constatare che il Vecchio Mondo si è dato una mossa e la finlandese Nokia e la svedese Sony Ericsson (d'accordo: nippo-svedese, ma il terminale di cui vi parliamo nasce da un progetto del tutto europeo) sono all'avanguardia nei telefonini di terza generazione.

Z1010, questo è il nome del primo terminale 3G di Sony Ericsson. Caratterizzato da una configurazione a conchiglia, anche lo Z1010, come tutti i nuovi telefoni progettati per supportare le videochiamate, dispone di una doppia telecamera VGA con zoom digitale 4x. Tra le caratteristiche di maggior spicco, viste nell'ottica di un impiego videoludico, un posto d'onore spetta all'ampio display interno. Non tanto per il sistema TFT a matrice attiva, o per la risoluzione video (176x220 pixel) o cromatica (65.000 colori) – caratteristiche, queste, che rientrano ampiamente nello standard di ogni smartphone che si rispetti – quanto per la scelta apparentemente semplice (ma a cui pochi hanno pensato) di adottare uno schermo anti-riflesso in grado di aumentare notevolmente la leggibilità del display, specie in presenza di forte luce naturale o di luci fluorescenti nell'ambiente circostante.

Tra le note dolenti, purtroppo, si segnala una serie di fastidiosi bug nel sistema operativo, che obbligano, in molti casi, a riavviare il terminale, specie per effetto della applicazioni Java (con particolare riguardo ai giochi). Il prezzo, poi, non è proprio tra i più appetibili.

▼ IN DUE PAROLE...

Una proposta interessante, ma a quel prezzo si può trovare facilmente di meglio in giro. **7**

▼ CARATTERISTICHE

- CHASSIS E TASTIERA ROBUSTI +
- OTTIMO DISPLAY ANTI-RIFLESSO +
- BUG NEL SISTEMA OPERATIVO −
- PREZZO NON PROPRIO ALLETTANTE −

PROVATO

COLIN MCRAE RALLY 2005



Conversione diretta dell'omonimo titolo per PC e console, *Colin McRae Rally 2005* è una delle sorprese più interessanti tra le nuove proposte per il piccolo N-Gage di casa Nokia. Realizzato dagli sviluppatori di Ideaworks3D, veterani di questa piattaforma, il titolo propone un motore grafico poligonale e un sistema di gioco incredibilmente realistico e dettagliato. Dodici le vetture (di cui solo quattro disponibili all'inizio), dall'Impreza WRX, alla Toyota Celica GT-Four, da guidare in otto rally diversi. Proprio come le edizioni "maggiori", anche la versione N-Gage consente di configurare la propria quattroruote, adattandone l'assetto alla natura del tracciato. Buono anche l'audio, con il navigatore che indica a voce, con chiarezza e precisione (in italiano, tra l'altro) tutte le curve e le insidie del percorso di gara. Ottimo da giocare in solitario, *Colin McRae Rally 2005* è eccellente anche in multiplayer, grazie alla connessione Bluetooth. Raffinato e impegnativo, *Colin McRae 2005* non è un titolo per tutti, ma rimane, senza dubbio, il miglior gioco di guida per N-Gage.

■ Produttore:	Codemasters
■ Prezzo:	€ 49
■ Piattaforme:	Nokia N-Gage, N-Gage QD
■ Versione provata:	N-Gage QD
■ Internet:	www.n-gage.com
■ Wap:	N.D.

Voto 8 Una conversione impressionante: il miglior gioco di guida N-Gage.

PROVATO

MIDTOWN MADNESS 3 MOBILE

Primo frutto dell'insolito matrimonio tra Microsoft Game Studios e la francese In-Fusio, *Midtown Madness 3 Mobile* è la conversione dell'omonimo gioco di guida per Xbox. Realizzata sulla falsariga del più celebre *Project Gotham Racing*, la versione per cellulare abbandona il motore grafico poligonale del titolo originale e adotta un'efficace visione dall'alto, sullo stile del primo *GTA*. Ambientato nelle strade di Parigi, *MM 3* propone nelle sua modalità di gioco principale la possibilità d'intraprendere due diverse carriere: guidatore d'ambulanze o fattorino (a bordo di una Mini). L'obiettivo dei vari livelli si concretizza, essenzialmente, nel raggiungere dei check point prefissati entro un limite di tempo, divincolandosi nel traffico urbano. Il sistema di controllo un po' impacciato non ne fa il miglior titolo di guida per cellulare, ma trattandosi di una applicazione sviluppata su piattaforma ExEn rappresenta un grosso passo in avanti per lo standard di questo genere, grazie anche alla sua discreta longevità.



■ Produttore:	In Fusio
■ Prezzo:	€ 2,5
■ Piattaforme:	Panasonic GD67, GD87
■ Versione provata:	Panasonic GD87
■ Internet	www.in-fusio.com
■ Wap:	N.D.

Voto 6 Poco fedele all'originale, ma è il miglior gioco ExEn in circolazione.

ANDARE CORAGGIOSAMENTE DOVE NESSUN UOMO E' MAI GIUNTO PRIMA...



Poche serie fantascientifiche hanno riscosso il successo di quella ideata da Gene Roddenberry. A questo manipolo di eroi leggendari, che hanno ispirato i sogni fanciulleschi di più di una generazione, sono ispirati due titoli realizzati dagli sviluppatori statunitensi di Jumbuck, che hanno ottenuto in esclusiva i diritti per la realizzazione su telefono cellulare dei giochi ispirati alla serie classica. *Star Trek: The Cold Enemy*, si ispira a un episodio originale del '69. Nei panni dell'ufficiale ingegnere di bordo Scotty, i giocatori dovranno riuscire a liberare astronave ed equipaggio caduti in una micidiale imboscata tesa, sul misterioso mondo di Psi 20, dai loro nemici di sempre: i feroci Klingon. Articolato in tre diverse ambientazioni, *The Cold Enemy* propone l'esplorazione degli anfratti del pianeta, delle sue superfici aride e selvagge, per terminare il viaggio sui familiari ponti dell'Enterprise. Con un sistema di gioco sulla falsariga di *Rainbow Six* di Gameloft, il titolo offre sei livelli di esplorazione e combattimento contro alieni indigeni, robot e perfidi Klingon. Classico sparatutto spaziale con visuale dall'alto, ai comandi dell'Enterprise usata coma un caccia stellare, è invece *Star Trek: The Birds of Prey*. Questa volta, i nemici sono due, perché ai Klingon si uniscono gli infidi Romulani, con i loro agili vascelli da combattimento.
Sei diversi livelli, dal recupero del dottor McCoy, al salvataggio di una stazione orbitale federale, costringeranno il giocatore a una frenetica corsa contro il tempo e a un'oculata gestione dei sistemi di bordo. Entrambi i titoli saranno presto disponibili per i terminali "serie 60".

NOKIA 6630

■ Produttore **Nokia** ■ Internet **www.nokia.it**
■ Prezzo **€ 349**



IL 6600, unanimemente riconosciuto come il miglior "serie 60" di Nokia, è stato uno dei cellulari più amati dal pubblico.

L'uso del passato prossimo, però, rivela che questo telefonino, per quanto ancora straordinariamente attuale, è ormai obsoleto, almeno da un punto di vista strettamente commerciale (di rado un terminale resta in distribuzione per più di un anno). Un degno successore, tuttavia, si appresta a sostituirlo, offrendo delle prestazioni ancora più strabilianti.

Il "sequel" del 6600 si chiama, senza troppa fantasia, 6630, ma è questa l'unica pecca (fatta eccezione, forse, per il prezzo non proprio alla portata di tutte le tasche) di un portatile assolutamente d'avanguardia. Fermo restando che gran parte delle caratteristiche tecniche che avevano caratterizzato il predecessore (lo abbiamo recensito sul numero 88 di GMC, assegnandogli un meritato 8) sono state riconfermate nel 6630, la principale particolarità che distingue questo cellulare è il passaggio alla cosiddetta "terza generazione", quella dominata dalla Banda Larga, dal protocollo UMTS e dallo streaming video di qualità, grazie all'impiego del lettore RealOne Mobile.

Da un punto di vista strettamente ludico, però, le migliorie non sono poi così consistenti: il display (TFT, a matrice attiva) rimane con un'immutata risoluzione di 176x208 pixel e una varietà cromatica di 65.000 colori. La memoria interna (6 MB nel 6600, espandibili a 38, grazie all'impiego della MMC card inclusa) passa a 10 MB, mentre la MMC card da 64 MB (compresa nella confezione) consente di raggiungere, in configurazione "standard", la ragguardevole cifra di 74 MB. Ottima anche la tastiera (ma quella del 6600 non era molto inferiore), con un comodo joystick centrale.

La compatibilità con il protocollo Bluetooth (già presente nel predecessore) consente l'impiego dei (ancora pochi, purtroppo) titoli multiplayer oggi in commercio. Difficile pretendere di più.

▼ IN DUE PAROLE...

Il 6630 di Nokia offre il miglior rapporto qualità/prezzo per quanto riguarda i terminali di terza generazione. **8**

▼ CARATTERISTICHE

- MEMORIA DI 74 MB +
- TASTIERA COMODA E OTTIMO DISPLAY +
- UN PO' CARO −
- POCHI MIGLIORAMENTI −

PROVATO

MIGHT & MAGIC



Nell'olimpo delle saghe che hanno fatto la storia dei giochi di ruolo per computer, accanto a nomi leggendari quali *Ultima*, *Baldur's Gate* e *Diablo*, un posto è riservato ai vari episodi della serie *Might & Magic*. Dopo l'annuncio dell'imminente realizzazione di un *Ultima* per cellulare, la trasposizione di *M&M* sul minuscolo display dei telefonini di ultima generazione era, ormai, solo questione di tempo. A raccogliere la sfida, sono stati i francesi di Gameloft che, con *Might & Magic*, esordiscono con un motore grafico isometrico 3D. Curiosamente, la versione per telefonino non è un GdR. Il titolo si offre, infatti, essenzialmente come un titolo d'azione/avventura, con elementi di strategia e da rompicapo. Articolato in 15 livelli, *M&M* propone l'eterna lotta del Bene contro il Male da parte di tre diversi personaggi (controllabili, alternativamente, dai giocatori), nel magico mondo di Erathia. Un prodotto raffinato, dotato di uno splendido motore grafico e di un intelligente sistema di gioco.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 3
Piattaforme:	Nokia serie 60, Sanyo 8100, Siemens SX1, Motorola T720, T721
Versione provata:	Nokia 3650
Internet:	www.gameloft.com
Wap:	N.D.

Voto 9 Una piccola chicca tra i giochi Java. Ben fatto, Gameloft!

PROVATO

SPIDER-MAN 2

Titolare, in esclusiva, delle licenze relative all'ultimo film di Sam Raimi, Activision ha letteralmente invaso il mercato delle più disparate piattaforme con titoli ufficialmente ispirati a "Spider-Man 2".
Tra tutte le versioni pubblicate, probabilmente, quella per N-Gage è la più deludente. Il gioco si propone essenzialmente come un classico (e monotono) gioco di piattaforme in 2D, intervallato da alcuni livelli in mediocre grafica poligonale 3D, in cui il buon Peter Parker deve riuscire a compiere, entro un tempo limite, un percorso obbligato tra i grattacieli di New York, appeso alle sue ragnatele.
A spezzare la mortale ripetitività del sistema di gioco, contribuiscono delle brevi schermate tratte direttamente dal film. L'espediente, però, sortisce uno scarso successo.
La versione che abbiamo provato, tra l'altro, presenta anche un fastidioso bug nelle sezioni poligonali.
Sconsigliato a tutti, soprattutto ai fan del personaggio della Marvel.



Produttore:	Activision
Prezzo:	€ 49
Piattaforme:	Nokia N-Gage, N-Gage QD
Versione provata:	Nokia N-Gage QD
Internet:	www.n-gage.com
Wap:	N.D.

Voto 4 Da un grande film arriva su N-Gage un gioco mediocre.

IL (PICCOLO) GIOCO PIU' BELLO DEL MONDO



Nostalgia dei bei giochi di calcio del passato decennio? Siete fortunati: la febbre del retrogaming ,che da qualche anno ha contagiato in maniera epidemica il mondo dei videogiochi per cellulare, ha fatto un'altra vittima illustre. Sviluppato su Amiga nel 1992, *Sensibile Soccer* proponeva una sorta d'interpretazione in chiave parodistica del "gioco più bello del mondo", in cui gli atleti venivano rappresentati mediante dei buffi, minuscoli omettl vestiti con maglie variopinte. *Sensibile Soccer* proponeva un audio di tutto rispetto offrendo una convincente campionatura dei tipici cori da stadio. Tra le caratteristiche che maggiormente hanno contribuito a determinarne il successo, spiccava l'estrema semplicità del sistema di gioco che, oltre ai pulsanti direzionali, faceva uso di un unico tasto per le azioni (tiri, passaggi, scivolate, eccetera).
Poteva un titolo simile sfuggire alla smania di conversione di qualche sviluppatore? E infatti, la nipponica Kaju ha pensato bene di realizzare *Sensibile Soccer Mobile*, per i telefoni dotati di sistema operativo Symbian (in pratica tutti i terminali "serie 60", Nokia e non).
Nel passaggio a questa gustosa conversione, purtroppo, alcuni elementi dell'originale del '92 sono andati persi: la colonna sonora, per esempio, è stata rimpiazzata da un noioso fruscio di sottofondo e dall'insopportabile fischio dell'arbitro. Inoltre, nonostante il database del gioco contenga 50 squadre di club (di tutte le nazioni: l'Italia è rappresentata da Milan, Inter, Juventus e Roma), non sono stati inseriti né i nomi dei calciatori autentici, né le maglie originali. Davvero piccoli difetti, se confrontati con la buona qualità generale di questa realizzazione. Prossimamente sui vostri display!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

L'arrivo dell'nForce 4 permette alla nostra guida mensile di compiere un altro passo in direzione del PCI-Express. L'introduzione di una potente configurazione SLI viene controbilanciata dall'ottima velocità del nuovo Radeon X800 XL.

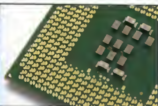
POSSIBILITA' DI CRESCITA

Osservando i componenti inseriti all'interno del nostro Sistema base, i lettori più "smaliziati" noteranno certamente un particolare: il Sempron 3100+ e le 6800 LE sono due prodotti che si prestano particolermente all'overclock e al cosiddetto softmodding. Nella schede video è consentito attivere, tramite software e avendo la fortuna di acquistare l'esemplare giusto, qualche pipeline aggiuntiva in grado di elevare notevolmente il numero dei fotogrammi alle alte risoluzioni.
Il processore di AMD, invece, può essere spinto, in presenza di un buon sistema di raffreddamento, fino a 2300 MHz effettivi. Anche mantenendo frequenze e Shader standard, la configurazione più economica del 2005 compie un grande passo sul pieno delle prestazioni, liberandosi definitivamente delle vecchie 5700, poco adatte ad accogliere le orde di Strogg che ci attendono bellicose in *Quake IV*.

▼ PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon FX-55 € 990
- Sistema medio: Pentium 4 3,2 € 240
- Sistema base: Semrpon 3100+ € 137

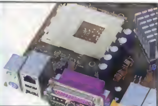
Il prezzo dell'Athlon FX-55 per Socket 939 è elevato quanto le sue performance. Chi non desidera battere tutti i record nei benchmark apprezzerà maggiormente l'ottimo rapporto prezzo prestazioni del Prescott da 3,2 GHz. Gli economici Sempron 3100+ eseguono degnamente tutti i titoli in commercio.



▼ SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus A8N-SLI Deluxe € 190
- Sistema medio: Gigabyte 8I915P Duo Pro € 149
- Sistema base: Abit KV8 Pro € 99

Il chipset nForce 4 SLI esalta le capacità dell'Athlon FX e offre il supporto allo SLI. La 915P di Gigabyte è compatibile sia con le DDR, sia con le DDR2, ed è completa di Intel Audio HD. La Abit con K8T800 offre tutti gli strumenti per overclockare i Sempron con Socket 754.



▼ MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 1 GB Corsair TwinX 3200XL PRO € 320
- Sistema medio: 512 MB DDR2 PC5400 € 189
- Sistema base: 512 MB DDR PC4000 € 134

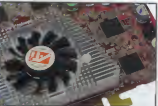
Il Sistema ideale monta delle Corsair a bassissima latenza, mentre il Sistema medio sfrutta 512 MB di DDR2 da 533 MHz. Per facilitare l'overclock dei Sempron, abbiamo scelto, nel Sistema base, un modulo PC4000 da 500 MHz.



▼ SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: 2 GeForce 6800GT PCI-E in SLI € 994
- Sistema medio: Radeon X800 XL € 320
- Sistema base: GeForce 6800 LE € 245

Due 6800GT operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL di ATI e la 6800 LE permettono alle configurazioni di prezzo inferiore di riprodurre le avventure di Gordon Freeman con un ottimo dettaglio e senza sacrificare i più evoluti effetti di Shading.



▼ CASSE



- Sistema ideale: Logitech Z-5500 Digital € 499
- Sistema medio: Creative Inspire T7900 € 129
- [illegible] Logitech X-530 € 80

Grazie a 505 Watt di limpida potenza, coordinati su 5 satelliti da un decodificatore Dolby Digital/DTS, le Z-5500 di Logitech diffondono superbamente le sonorità prodotte dal sistema ideale. Creative, dal canto suo, si difende con un ottimo set 7.1.

▼ MONITOR



- Sistema ideale: Apple Cinema Display 20" € 1.519
- Sistema medio: LG 1720B 17" € 520
- Sistema base: Philips 109S 19" € 199

Il 20 pollici di Apple asseconda i desideri di chi ama giocare in formato Widescreen in alta risoluzione. Il Flatron LG si distingue tra gli LCD da 17" per l'ottima reattività dei suoi cristalli. Per il Sistema base, rimane consigliato il CRT Philips.

▼ SCHEDA AUDIO



- Sistema ideale: SoundBlaster Audigy 2 ZS Platinum PRO € 279
- Sistema medio: SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99
- Sistema base: Chip integrato sulla scheda madre

Le schede madri con Intel Audio HD offrono la stessa, elevata, risoluzione sonora delle Audigy 2. La migliore espressione acustica degli Athlon XP è rappresentata dal chip SoundStorm integrato nelle nForce 2.

▼ LETTORE DVD



- Sistema ideale: DVD ROM Pioneer 16x € 39 e mast. Plextor PX-716SA € 149
- Sistema medio: Masterizzatore DVD R/RW NEC ND3500 € 81
- Sistema base: LITEON DVD CDRW € 47

Velocità di scrittura 16x e possibilità di salvare 8 GB di dati sui supporti Dual Layer sono ormai i punti di forza dei masterizzatori di fascia media. Il modello di Plextor è uno dei primi ad adottare l'interfaccia SATA e 8 MB di memoria buffer. L'acquisto di una unità CDRW ha senso solo se si vuole risparmiare il più possibile.

▼ DISCO FISSO



- Sistema ideale: Western Digital WD740GD € 196
- Sistema medio: Maxtor MaxLine III 250 GB € 211
- Sistema base: Seagate Barracuda 7200.7 160GB € 108

L'algoritmo NCQ non riesce a spingere i dischi da 7.200 RPM al di là delle prestazioni del Raptor da 10.000 RPM. I SATA di Maxtor e Hitachi equilibrano, in parte, la minore velocità di rotazione con i 16 MB di cache, utili nel più intenso multitasking.

▼ MOUSE E TASTIERA



- Sistema ideale: Logitech MX1000 e Internet Navigator SE € 115
- Sistema medio: Microsoft Wireless Optical Desktop 3.0 € 74
- Sistema base: Nortek Wireless Desktop WK 937 € 38

Fino all'uscita del prossimo diNovo, chi desidera un mouse wireless particolarmente preciso dovrà comprare due prodotti Logitech separati. Il nuovo set di Microsoft si distingue per ergonomia.

ELETTRONI PURI

I file creati con i nostri editor di livelli e i leggeri cristalli dei monitor LCD vanno salvaguardati da improvvisi black-out e pericolosi picchi di tensione. Ecco tre gruppi di continuità particolarmente efficaci.

APC RS 800



€ 179

6 porte capaci di alimentare due PC e due monitor CRT, una porta USB per lo spegnimento controllato dei sistemi e una presa filtrata anche per il cavo telefonico. Perfetto per le LAN casalinghe.

APC ES 350



€ 79

5 prese Schuko schermate e una batteria per chi vuole difendere anche gli speaker e desidera un'autonomia di 5 minuti dopo un black-out.

TRUST PROTECTOR 400



€ 49

Tre uscite per monitor, PC e stampante, e un'autonomia ridotta a pochi minuti, adatta a chi vuole solo salvare la partita in corso ed è dotato di LCD.

RISULTATO

SISTEMA IDEALE

€ 5.290
(limite 5.500)

SISTEMA MEDIO

€ 2.012
(limite 2.200)

SISTEMA BASE

[illegible]

ATTENZIONE

Consideriamo che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

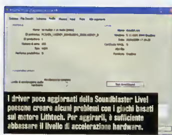
La scheda madre va più lenta della proverbiale lumaca, oppure lanciando *Half-Life 2* da Steam vediamo lievitare gli oggetti presenti sul tavolo? Niente paura, i problemi hardware giocosi verranno risolti da Quedex, nella provvidenziale rubrica tecnica mensile. Scriviamogli e attendiamo il suo responso!

COMINCIA LA PREPARAZIONE



Filmati mastodontici ridotti alle dimensioni di un topolino, roditori ergonomici ad alta precisione e schede di rete private dalla loro ROM hanno creato lo scheletro della rubrica mensile, farcita di piccoli problemi relativi alle motherboard e alle esigenze ambientali dei driver Catalyst. Augurandovi un 2005 più parco di grattacapi hardware a software, vi ricordo che potete rivolgermi i vostri quesiti scrivendo all'indirizzo annulla@futuremediaitaly.it o al classico GMC, Via Asiago 45, 20128 Milano. È bene giungere preparati al prossimo inverno, perché se il 2004 ha visto l'arrivo di allettanti diversivi quali *Doom 3* a *Half-Life2*, il 2005, come i giocatori più saggi certamente sapranno, potrebbe essere l'anno di *Quake IV*.

Quedex



I driver poco aggiornati della Soundblaster Live! possono creare alcuni problemi con i giochi basati sul motore Lithtech. Per aggirarli, è sufficiente abbassare il livello di accelerazione hardware.



NOLF 2 deve essere aggiornato alla versione 1.3 per funzionare correttamente sotto Windows XP.

D:> Caro Quedex,
NOLF 2 ha deciso di invadere il mio computer per sempre. Dopo averlo completato, ho deciso di disinstallarlo per fare un po' di spazio sull'hard disk. Da Installazione Applicazioni, l'operazione si completa in pochi secondi, ma il titolo rimane nell'elenco. Neanche la disinstallazione dal CD sortisce alcun effetto, dato che si blocca subito allo 0%. Se cancello la cartella a mano dall'hard disk possono esserci problemi?

Simon

R:> Il problema è legato a un errore prodotto da InstallShield, che cerca i file di gioco nella cartella sbagliata. Procedi cancellando la directory **No One Lives Forever 2** dall'hard disk, poi da **Esegui** nel menu **Start**, lancia **Regedit** e raggiungi la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Monolith Productions**, dove potrai cancellare la chiave **NOLF2**. In questo modo, il disco fisso risulterà libero da inutili ingombri e l'avventura della bella Cate scomparirà dall'elenco delle applicazioni installate. Per reinstallare il gioco, sarà necessaria un'operazione ulteriore: raggiungi la cartella **Programmi**, apri il menu **Opzioni Cartella** e, nella scheda **Visualizzazione**, scegli l'opzione **Visualizza cartelle e file nascosti**. Comparirà una serie di directory dal nome complesso, create dai vari installer. Quella relativa a *NOLF 2* riporterà la sigla **{EBCCE08A-B3EE-40E7-96D7-31741D481015}**. Copiane il nome in un file di testo, cancella la cartella, apri **Regedit** e trova la chiave omonima usando **F3** e **CTRL+V**. Una volta cancellata anche questa chiave, sarà sufficiente riavviare il sistema.
Approfitto della tua missiva per rispondere ai tanti lettori che hanno problemi con l'audio del gioco, provocati dalla presenza del NIMO codec o di una SoundBlaster Live!. Nel primo caso, è sufficiente disinstallare il noto pacchetto raggruppante tutti i codec freeware in commercio; nel secondo, è necessario aprire il programma di configurazione delle DirectX e, dalla sezione Audio, abbassare al minimo il **Livello di accelerazione audio hardware**.

D:> Ciao Quedex,
il mio Pentium4 3 GHz, con 1 GB di RAM,, scheda madre Asus P4P800-e Deluxe e GeForce FX 5700 da 256 MB mi dà due problemi: il primo riguarda il segnale di errore "BIOS non installed" che compare ancora prima che venga caricato Windows, nonostante poi tutto funzioni.
Il secondo disguido riguarda l'overclock della mia scheda grafica, che ha come unico effetto quello di abbassare il punteggio in 3D Mark 2003. Ho provato a usare sia il Coolbits di nVidia, sia altri programmi quali TweakUtility, ma nulla è cambiato.

Gabriele

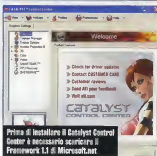
R:> L'errore che compare in fase di avvio del sistema è legato alla porta ethernet installata sulla tua scheda madre P4P800. Se non la utilizzi, puoi disabilitare la voce **OnBoard LAN** presente nella sezione **OnBoard Devices Configuration** del BIOS. In caso contrario, otterrai lo stesso risultato abilitando la voce **OnBoard LAN Boot ROM**, sebbene questa funzione risulti utile solo nei PC che condividono un unico hard disk tramite LAN. I tempi di caricamento di Windows saranno



Una 5700 troppo overclockata può offrire risultati più bassi di quelli ottenibili alle frequenze standard.



I controller ethernet di migliore qualità includono una ROM utile agli amministratori di rete, ma disattivabile nei computer casalinghi.



Prima di installare il Catalyst Control Center è necessario scaricare il Framework 1.1 di Microsoft.net

ulteriormente accorciati disattivando anche il controller IDE Promise secondario. I pessimi risultati ottenuti dalla tua 5700 overclockata sono probabilmente legati all'impossibilità, da parte dei moduli RAM, di salire anche di pochi MHz. Prova a elevare solo la frequenza della GPU, lasciando invariata quella della memoria.
Il processore grafico delle 5700 standard, infatti, è spesso identico a quello montato sui più costosi modelli Ultra e può essere spinto fino a 475 MHz.

D:> Gentile Quedex, l'installazione dei Catalyst per la mia X800 Pro viene interrotta dall'errore:

Applicazione non correttamente inizializzata (0x0000135)

Ho provato anche con le versioni precedenti, senza successo. Ho un Athlon 3200+ su Abit KV8-MAX3, 1 GB di RAM e audio integrato.

Paolo

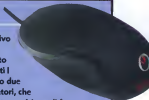
R:> Sarebbe un vero sacrilegio non sfruttare le capacità del tuo ottimo PC a causa di un mancato aggiornamento di Windows.
Il Catalyst Control Center e il pannello di controllo standard dei driver ATI, per funzionare correttamente, richiedono la presenza del Framework 1.1 di Microsoft.net, un componente che scaricherai rapidamente consultando la pagina di Windows Update. In alternativa, potresti installare la versione "liscia" dei driver, che ti impedirà però di impostare le modalità di rendering, e di attivare le funzioni A.I. che tanto aiutano la X800 Pro nei giochi OpenGL.

D:> Leggendo che la scansione antivirale offerta dal sito **www.pcpitstop.com** aveva rilevato un virus chiamato **ntdetect** sulla mia partizione RAID principale, ho provveduto a cancellare immediatamente tutti i file riportanti lo stesso nome. Invece di portare benefici, tale azione mi impedisce di avviare del tutto Windows. Ho provato a partire dalla modalità provvisoria, ma il PC insiste a riaccendersi immediatamente. Ho recuperato il CD di installazione e tentato di avviare la Console di ripristino, come da te consigliato qualche numero fa, ma la partizione principale non viene nemmeno vista! Esiste un rimedio che non sia la formattazione?

Luigi

R:> La tua furia purificatrice ha coinvolto, probabilmente, **ntdetect.com**, un componente essenziale all'avvio di Windows XP Professional.
La soluzione passa sì dalla Console di ripristino presente nel CD di installazione, ma solo dopo aver recuperato i driver del tuo controller RAID. Dalla configurazione descritta nella tua mail (che non ho riportato per questioni di spazio), noto che utilizzi una motherboard per Athlon XP con chipset KT600. Vai sul sito **www.viaarena.com**, scarica i driver per il controller RAID VT8237 e copiali, dopo averli decompressi, su un disco floppy che inserirai nel lettore del PC "malato". Avvia il sistema utilizzando il CD di Windows e, non appena comparirà la prima schermata blu, premi **F6**. Dopo qualche secondo, ti verrà data la possibilità di utilizzare i driver di una periferica SCSI addizionale: premi **S** per accedere al floppy e scegli uno qualsiasi dei modelli elencati. Il passo successivo riguarderà l'ingresso nella Console di ripristino, questa volta in grado di rilevare la tua partizione RAID. Scegli l'installazione di Windows su cui vuoi operare (se hai un solo sistema operativo installato, premi **1**) e inserisci il comando **ntdetect.com c:** utile a ripristinare il componente mancante.

1600 DPI PER TUTTI



**L'elevata risoluzione del Diamondback non rimarrà un'esclusiva della periferica orgogliosamente pubblicizzata dalla americana Razer. Agilent, il produttore asiatico di sensori ottici da cui si riforniscono tutte le maggiori aziende costruttrici di mouse (Microsoft, Logitech, Terratec, per fare dei nomi), ha infatti smantellato le linee di produzione dei sensori a 800 dpi, concentrandosi su una nuova generazione di lenti capaci raggiungere una definizione pressoché doppia. I risultati di tale innovazione non si sono fatti attendere.
Le prime immagini di un mouse Logitech da 1600 dpi sono subito circolate sulla Grande Rete, mentre aziende minori, come la misconosciuta Raptor Gaming, hanno iniziato immediatamente a distribuire delle periferiche di puntamento in grado di rivaleggiare ad armi pari con i costosi prodotti di Razer. L'arrivo del Raptor M1 e il livellamento verso l'alto della risoluzione di tutti i mouse futuri offriranno due vantaggi ai videogiocatori, che godranno di una elevata precisione di fuoco e dei prodotti alternativi cui Razer sta già pensando di dedicarsi, quali cuffie e pad.**

SOLO PER ESPERTI

QUANDO FRAPS E DIVX SI ALLEANO

Fraps, il noto programma benchmark scaricabile dal sito www.fraps.com, spinge gli utenti vanitosi e dotati di maggiore abilità a salvare i filmati delle loro più mirabolanti peripezie. I video catturati dal programma, per non impegnare eccessivamente la CPU, vengono salvati in un formato AVI non compresso, capace di creare rapidamente file di dimensioni ciclopiche: superiori ai 600 MB per minuto, se si decide di preservare la risoluzione originale dello schermo. I produttori di Fraps, per aggirare il problema, consigliano di utilizzare, in un secondo momento, il Windows Media Encoder, uno strumento utile alla creazione di file Windows Media video. Chi volesse ottenere un fattore di compressione maggiore e una qualità visiva superiore farebbe bene a valutare l'utilizzo del codec DivX (www.divx.com) in abbinamento a Virtualdub (www.virtualdub.org). Installati entrambi i software e caricato il video tramite il comando Open video File, è sufficiente aprire la finestra Compression del menu Audio e Video e scegliere i codec DivX e MP3. Il file risultante, generato dall'opzione Save as Avi, sarà centinaia di volte più piccolo dell'originale. Chi desideri un'immagine particolarmente nitida potrà, dal menu di configurazione di DivX, impostare un bitrate maggiore rispetto a quello di base e scegliere la quantizzazione mpeg2 in luogo di quella H263, più propensa a creare immagini sfumate.


I video creati con Fraps, per essere visualizzati con i lettori multimediali, vanno convertiti in un formato di minori dimensioni.



Il codec gratuito DivX offre ampie possibilità di configurazione, e consente di conservare un'alta qualità dei fotogrammi.

I Sempron dal 2000+ al 2600+ non sono altro che degli Athlon Thoroughbred "rimarchiati" e, di conseguenza, funzionano su molte schede madri KT333, KT400 e nForce 2.

D:> Caro Quedex, possiedo una Gigabyte 7VR, un Athlon 1500+ e 512 MB di RAM divisi su due moduli. Vorrei aggiornare il processore installando un Sempron, ma non so se la scheda madre può supportarlo. Il sito di Gigabyte contempla, per il mio modello, solo gli Athlon e i Duron.

Giordian

R:> La 7VR sfrutta lo stagionato chipset Via KT333, ma aggiornando il BIOS alla versione F4 è possibile installarvi i Sempron 2200+, 2300+ e 2400+. La schermata di POST indicherà erroneamente la presenza di un Athlon XP da 1.533, 1.600 o 1.667 MHz, ma il sistema operativo, i software e i giochi, funzioneranno senza problemi.

LA DOMANDA PERFETTA

Il numero di lettere riguardanti quesiti tecnici negli ultimi mesi è cresciuto notevolmente. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordiamoci di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riusciremo a fornire riguardo al computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

D:> Hola Quedex, ho sbloccato tutte le macchine e tutti i circuiti nel primo episodio di *Need for Speed: Underground* e vorrei passare i miei salvataggi a un amico, ma non riesco a trovarli né nella cartella di gioco, né in quella Documenti. Puoi aiutarmi?

Skywalker87

R:> I salvataggi di entrambi i capitoli di *NFS* sono salvati nella cartella **C:\Documents and Settings\Dati applicazioni\NFS Undeground**. Copiando anche il file con l'estensione **.pro**, l'installazione sul nuovo computer si arricchirà del tuo profilo. Per far sì che il profilo del tuo amico acquisisca le tue vetture e i tuoi tracciati, dovrai rinominare i file uno a uno. Fai attenzione a non copiare anche il file con estensione **.cfg**, che determina le impostazioni grafiche e sonore. Sarà necessario rendere visibili tutti i file nascosti nell'hard disk per far comparire la cartella in questione.

GIOCHI COMPUTER



I salvataggi di *Need for Speed: Underground* risiedono in una cartella nascosta.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

REQUISITI DI SISTEMA

Per definire il sistema su cui abbiamo provato il gioco, utilizziamo dei test (Q3, 3DMark05 SE, CodeCreatures) con risoluzione 1024x768 (32 bit), senza AntiAliasing, che misurano le prestazioni del nostro computer. In questo modo forniamo un'informazione completa, che tenga conto di ogni aspetto della configurazione adottata (driver, RAM, scheda grafica, processore,velocità dell'hard disk, ecc.). Confrontando i valori segnalati, e facendo gli stessi test sul vostro computer, capirete che differenza di prestazioni, in negativo o positivo, esiste tra i due PC e quindi il comportamento del gioco sul computer di casa vostra, considerando che il colore delle risoluzioni indica le prestazioni a ciascuna risoluzione (verde: tutto OK, giallo: qualche problema, rosso: niente da fare), sul computer che abbiamo utilizzato per la nostra prova. Qualche esempio di prestazioni su configurazioni standard:

Celeron 433 - 512 MB RAM - Radeon 8500 (Catalyst 2.03)
CodeCreatures: Non gira
3DMark05: Non gira
Q3: 57,4 fps

AthlonXP 1900+ - 512 MB RAM - Radeon 9700 (Cat. 2.03)
CodeCreatures: 37,4
3DMark05: 1.540
Q3: 184,4 fps

Pentium4 3GHz - 512 MB DDR RAM - Radeon 9800 (2.03)
CodeCreatures: 40,7
3DMark05: 2.338
Q3: 254,6 fps

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: La grafica di *Tribes: Vengeance* è nella media per quanto riguarda la "pesantezza". La tipologia di gioco, però, richiede una fluidità perfetta sia nella campagna single player, sia nelle frenetiche azioni in multiplayer. Per tale ragione, chi non possiede un sistema assolutamente al top dovrà abbassare molti dettagli grafici. Inoltre, 1 GB di RAM è caldamente consigliato.

Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, bump mapping, dettaglio delle texture, dettaglio delle ombre, dettaglio delle superfici acquatiche, dettaglio del mondo, distanza della nebbia.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	254,6
3DMark05	2.402
CodeCreatures	34,6

800x600: **È possibile giocare con tutto al massimo.**
[illegible]: **La qualità della grafica deve essere abbassata per ottenere una fluidità accettabile.**
1280x1024: **Decisamente troppo scattoso, se non ai minimi dettagli.**

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10	Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se qualche casa di software riuscirà a strapparci il fatidico "dieci"?
9	Un capolavoro: un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il titolo vale l'acquisto.
8	Un ottimo gioco, che per alcuni motivi, non riesce a raggiungere il "9". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi.
7	Un buon gioco che non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "8" o di un "9". Dovremo sorvolare su qualche difetto, ma sarà in grado di regalarci ore di divertimento.
6	La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione.
5	Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale.
4	Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere, oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo.
3	Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.
2	Peggio di "tre". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 4 con Ge Force FX 5900 Ultra. E non stiamo parlando di un emulatore...
1	Ancora peggio di "due". Serve sapere altro?



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

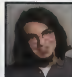
Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: *Telefonare a Primoz di sera*



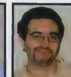
PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando Linux dimostra i suoi limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata
Gioco preferito: *Fare i siti per gli amici, forse*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Ascoltare improbabili sonorità tribali e impostare salvaschermi psichedelici, preferibilmente cammellati
Gioco preferito: *Il DVD di Maximum PC*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tornare dopo anni di lontananza, dimostrando di aver sviluppato i poteri di un vero X-Man
Gioco preferito: *PES 4 con la telecamera*



CARLO BARONE
Specializzato in: Sottolineare come gli sparatutto online dovrebbero prendere tutti "9", specie se ci gioca lui
Gioco preferito: *Half-Life 2, e solo quello*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Dimostrare al mondo che la "Forza" esiste veramente, specie nei giochi di ruolo
Gioco preferito: *Star Wars Galaxies JTL*



SILVIA MUNGO
Specializzata in: Sparire davvero totalmente nei momenti meno opportuni, adducendo scuse risibili
Gioco preferito: *Thief III*

IL RITORNO DI SAM FISHER

L'importanza di sapersi rinnovare.

SU PC è innegabile che i "seguiti" siano piuttosto numerosi, in campo ludico. Questo mese, per esempio, recensiamo *Splinter Cell: Chaos Theory*, *The Settlers: L'Eredità dei Re*, *Superpower 2*, il nuovo *CSI* e *Dark Fall 2*, tanto per citarne alcuni.

Non che il "seguito" sia, di per sé, un fatto negativo. Anche se è difficile vedere al cinema un quinto o sesto episodio (a parte saghe storiche, come "Star Trek" o quella di James Bond), il grande schermo premia i blockbuster con capitoli su capitoli. Certo, è più facile stupirsi per un gioco totalmente originale, a partire dal titolo, come è successo il mese scorso per l'inatteso *The Chronicles of Riddick*, che ha preso un po' tutti alla sprovvista per la sua qualità.

Come accade nel mondo della celluloide, però, per i "seguiti" è essenziale sapersi rinnovare. Non solo dal punto di vista tecnologico, sfruttando al 100% l'hardware del nostro PC, ma anche a livello di trama e contenuti. Sam Fisher, per esempio, è uno dei personaggi più carismatici che esistano su computer, ma non potrebbe "reggere" da solo alla sfida proposta dal terzo episodio: ci attendiamo delle novità in tutti i campi e non un semplice disco-espansione, con missioni fotocopia di quelle originali. Per sapere se i cambiamenti in *Chaos Theory* sono stati sufficientemente profondi da convincere l'esimio Skulj Primoz, basta girare pagina!

D'altra parte, siamo ottimisti: Sam Fisher è un eroe su cui abbiamo "puntato" sin dalla recensione del suo primo incarico, nel lontano febbraio 2003, e siamo ben contenti di celebrare il numero 100 di GMC con la copertina sulle sue nuove avventure.

Anche GMC si rinnova. A pochi mesi dall'introduzione dei mezzi voti, che pare aver riscosso soprattutto pareri positivi, troverete l'indicazione del rating PEGI di ogni gioco recensito (quando disponibile). Abbiamo preso questa decisione proprio in seguito a un suggerimento apparso sul nostro Forum, a opera del lettore PC Fan. In sostanza, il rating PEGI è il livello di età minimo consigliato al pubblico per un dato titolo: quello per cui un'avventura all'apparenza tranquilla come *CSI* riceve il rating molto elevato di 16 anni, a causa delle situazioni che il giocatore incontrerà nelle proprie investigazioni, mentre *Gothic II*, finalmente giunto sugli scaffali in italiano, arriva a "soli" 12 anni, così come lo strategico *The Settlers: L'Eredità dei Re*.

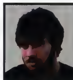
Al solito, siamo ansiosi di conoscere il vostro parere in merito sul Forum di GamesRadar!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Splinter Cell: Chaos Theory 108
The Settlers: L'Eredità dei Re 116
UEFA Champions League 2004-2005 120
Gothic II 124
Hearts of Iron 2 126
CSI: Miami 128
Dark Fall 2 Il Segreto del Faro 129
Sonic Heroes 130
Move2Play 131
Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma 132
Tin Soldiers - Alexander the Great 134
Golden Land 135
Gli Incredibili: Una "Normale" Famiglia di Supereroi 136
Sabotain Break the Rules 138
Fire Department 2 140
Supercar 2: Knight Rider 142
Superpower 2 143
Giochi Budget
Tolkien Collection 144
Dungeon Siege 144

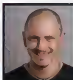
pag. 108 · pag. 116 · pag. 120 · pag. 124 · pag. 126 · pag. 128 · pag. 129 · pag. 130 · pag. 131



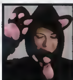
VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tenere comizi in redazione, specie quando bisogna mandare la rivista in stampa e dovrebbe fare altro.
Gioco preferito: *Hearts of Iron 2*



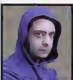
MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Scrivere recensioni per Maximum PC, invece di farle per chi gli vuole veramente bene
Gioco preferito: *Pro Evolution Soccer 4*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Andare in ferie in Francia, quando i suoi servigi sono necessari in Italia. Però se l'è meritata, la vacanza
Gioco preferito: *NfS Underground 2*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Rispondere alle mail di spam sul Viagra, e poi chiedersi come mai la casella è intasata
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Recensire i giochi fuori tempo massimo, rischiando un sacco di ombrellate dalla legittima consorte. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Splinter Cell Chaos Theory*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare quindici mail per ogni articolo scritto, così è sicuro che il lavoro è stato recepito.
Gioco preferito: *Martin Mystere*

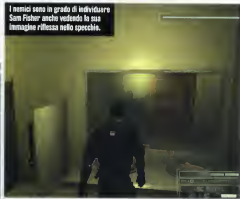
GENERE: GIOCO STEALTH

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

I terroristi informatici hanno dichiarato guerra al mondo, ma non hanno fatto i conti con Sam Fisher.



Restando attaccati alla sentinella non si corre il rischio di far scattare le fotocellule di sorveglianza.



I nemici sono in grado di individuare Sam Fisher anche vedendo la sua immagine riflessa nello specchio.



IN ITALIANO

Da un kolossal come *Splinter Cell: Chaos Theory* tutti si attendono una traduzione completa e impeccabile, soprattutto per quanto concerne il doppiaggio dei dialoghi. Ovviamente, Ubisoft non ha disatteso le aspettative, proponendo un titolo tradotto in ogni virgola e con menu perfettamente comprensibili e personaggi caratterizzati da timbri di voce pertinenti.



PRIMA di entrare nel vivo della recensione di *Splinter Cell: Chaos Theory* bisogna dedicare un paio di minuti alla preparazione di una lunga fase di lettura. Il nuovo kolossal di Ubisoft, infatti, è un videogioco immenso e molto importante, che va esaminato nei dettagli e che suscita un ampio spettro di riflessioni.

Dunque, cari lettori, mettetevi comodi e, soprattutto, spegnete tutte le luci superflue, avendo l'accortezza di puntarne una con precisione sulle pagine di GMC. Ora che l'atmosfera è quella giusta e la comodità non manca, partite per una delle missioni più avvincenti dell'anno.

Il terzo episodio dell'epopea spionistica firmata dallo scrittore ed esperto di arte militare Tom Clancy rappresenta l'esempio perfetto di come sia possibile migliorare una serie già di per sé impeccabile. Certo, per riuscire nell'impresa bisogna disporre dei mezzi e delle menti necessarie, oltre che di una cospicua elasticità in termini di

"Sam Fisher deve calcolare ogni minimo gesto"

tempo. Tre prerogative che Ubisoft è riuscita a soddisfare senza particolari problemi, raccogliendo nei suoi uffici di Montreal uno dei team di sviluppo più corposi che la storia ricordi e dimostrandosi capace di rimandare la pubblicazione del prodotto, per implementarvi elementi inizialmente non previsti. Delle novità riscontrate in *Chaos Theory* parleremo nelle prossime pagine, perché preferiamo entrare in gioco a piccoli passi e prendere in esame gli aspetti che dal 2003 (anno di uscita del primo capitolo), a oggi, hanno fatto da cardine per *Splinter Cell*.

L'aspetto che attira l'attenzione di chi si pone per la prima volta di fronte al gioco è la poca luce irradiata dal monitor. Non si tratta, ovviamente, di un difetto generato dalla noncuranza degli sviluppatori, ma di una precisa scelta stilistica, oltre che pratica. L'esigenza della penombra nasce dal fatto che *Splinter Cell* è un gioco d'azione dalla marcata impronta stealth. La carenza di luce svolge, quindi, la duplice funzione di avvantaggiare la discrezione del

AMICI E NEMICI

Splinter Cell: Chaos Theory offre una visione del futuro per nulla allettante e, per via del suo realismo, lascia ancora più scossi i giocatori. Ovviamente, buona parte della verosimiglianza nasce dalla presenza di personaggi credibili.



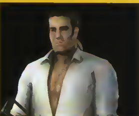
ANNA GRIMSDOTTIR
Dopo aver lasciato l'università di St. Louis, Anna ha lavorato come programmatrice in numerose aziende nel campo delle telecomunicazioni, prima di venire reclutata dalla National Security Agency sul finire degli Anni '90. Ora si occupa di fornire il supporto agli agenti disseminati in giro per il mondo.



WILLIAM REDDING
Il contatto operativo di Sam Fisher è un maniaco della precisione con una memoria esagerata. È in grado di ricordare le specifiche tecniche di qualunque arma e veicolo militare esistente sulla faccia della Terra. Prima di entrare nella NSA, è stato un membro dei Marine e, in precedenza, ha studiato all'università di Chicago.

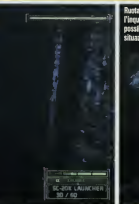


AMMIRAGLIO TOSHIRO OTOMO
L'Ammiraglio Otomo è il comandante in capo della sezione anti guerra informatica della Forza di Difesa Nazionale Giapponese (I-SDF). Si tratta di un personaggio molto determinato e leale, quindi gli uomini di Third Echelon non hanno alcuna remora a condividere con lui le informazioni riservate in loro possesso.



HUGO LACERDA
Il cattivo che possiamo presentare senza timore di rivelare particolari scottanti della vicenda è un guerrigliero che, in passato, si è associato a gruppi separatisti in Centro e Sud America. Secondo fonti attendibili, avrebbe formato un suo movimento con lo scopo di utilizzare la guerriglia informatica come strumento rivoluzionario.





Evitate di esporvi per salvare il prigioniero... ormai è troppo tardi!



Ruotando liberamente l'inquadratura, è possibile controllare la situazione a 360 gradi.

NEL DVD

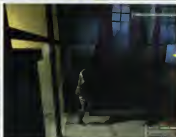
Se, dopo aver letto la recensione di *Chaos Theory*, abbiamo il desiderio di vedere il capolavoro di Ubisoft in azione, non ci rimane che infilare il DVD allegato all'omonima edizione di GMC nel computer e ammirare l'eccezionale filmato dedicato alla modalità multiplayer.

ELETTROSHOCK

Disporre di percorsi alternativi significa essere liberi di decidere se attraversare i locali delle terme di Tokyo passando per i saloni delle vasche, oppure optare per uno stretto cunicolo collegato a un condotto di aerazione. A prescindere dal percorso selezionato, sarà comunque possibile sbucare nei pressi di alcuni nemici che si rilassano in una piscina piena d'acqua calda... un ottimo bersaglio per i proiettili elettrificati del SC-20K!







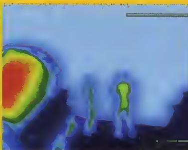
protagonista e di creare un'atmosfera carica di tensione. Sam Fisher, l'agente speciale della National Security Agency già apprezzato nei precedenti due episodi, si muove lentamente, calcolando con precisione millimetrica ogni gesto. Già, perché in ogni gioco stealth che si rispetti la prima operazione da portare a termine è l'osservazione meticolosa dell'ambiente circostante. Solo dopo aver individuato la posizione dei nemici e averne studiati gli spostamenti è lecito passare all'azione. Per portare a termine questa prima fase di studio, Sam ha a disposizione numerosi strumenti di indagine. Quando la sua vista da falco non è sufficiente a garantirgli la sicurezza per via delle avverse condizioni ambientali – nello specifico il buio e il fumo – l'agente Fisher non deve fare altro che muovere repentinamente il capo per far scendere sui suoi occhi gli speciali visori presenti nel suo equipaggiamento. Il più utilizzato nel corso dell'intera vicenda è certamente il sistema di amplificazione delle fonti luminose, grazie a cui anche gli ambienti tetri e impenetrabili si manifestano sul monitor in maniera più che comprensibile. Fin qui, le tenebre, ma come la mettiamo con il fumo o con il vapore? Lo strumento indispensabile per muoversi senza rischi in mezzo a una nuvola è il visore termico. Grazie alla sua capacità di rilevare le fonti di calore, questo magnifico dispositivo consente di evidenziare con tonalità di colore che vanno dal verde al rosso le sagome delle guardie, anche di quelle che si trovano a una distanza considerevole. Il medesimo strumento può ovviamente essere utilizzato per notare altri

OCCHIALI TUTTI SPECIALI

Quando le pupille non bastano a vederci chiaro, Sam Fisher deve ricorrere ai suoi tre visori. Ogni strumento risulta fondamentale in specifiche fasi della vicenda e consente alla spia di godere di un notevole vantaggio sui nemici.



VISORE NOTTURNO: La notte avvolge la costa, ma per Sam non ci sono tenebre che tengano, perché grazie all'amplificatore di luce può sapere sempre dove mettere i piedi.



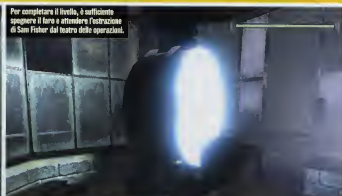
VISORE TERMICO: La gradazione di colore varia dal verde al rosso, in base alla temperatura degli oggetti e alla distanza dei corpi inquadrati.



VISORE ELETTROMAGNETICO: I cavi di corrente che corrono lungo le pareti non sono visibili a occhio nudo, ma con l'apposito visore possono essere individuati all'istante.



Sam è in grado di cambiare di mano la pistola, per prendere la mira senza esporsi al fuoco.



Per completare il livello, è sufficiente spegnere il faro e attendere l'estrazione di Sam Fisher dal teatro delle operazioni.

MUSICA MAESTRO

Secondo fonti attendibili, l'etichetta Ninja Tune avrebbe in programma la pubblicazione di un CD musicale contenente la colonna sonora di *Splinter Cell: Chaos Theory* composta da Amon Tobin. I brani verranno rimasterizzati per offrire il massimo della qualità audio e saranno disponibili anche in un'edizione speciale e limitata, mixata utilizzando la tecnologia Surround 5.1. Tobin è un artista famoso del panorama drum-and-bass fin dal suo album d'esordio "Bricolage", pubblicato nel 1997.





elementi che emanano calore, come fiamme e pannelli elettrici. Per quanto concerne questi ultimi e, più in generale, tutti i dispositivi e i cavi attraverso cui passa della corrente, va sottolineato che nel nuovo episodio, Sam Fisher è stato equipaggiato con uno specifico sistema di amplificazione elettromagnetica, grazie al quale è in grado di individuare cablaggi e dispositivi altrimenti invisibili. Tutti e tre i visori presenti sulla testa dell'agente hanno un peso decisivo nell'economia del gioco, in quanto permettono alla spia di partire con un netto vantaggio sui nemici. A parità di capacità visive, l'avventura di Sam Fisher sarebbe impossibile da portare a termine, anche alla luce del fatto che le missioni sono un "one man show" contro orde di sentinelle e militari.

Un ulteriore strumento a disposizione dell'agente segreto creato da Tom Clancy è rappresentato dalle speciali telecamere spia, da sparare e appiccicare alle pareti mediante il fucile modulare SC-20K. Si tratta di "oggettini" estremamente efficaci e semplici da impiegare. È sufficiente selezionare l'apposita munizione nell'inventario e mirare a una qualunque superficie solida dello scenario, per guadagnare in pochi istanti un punto di osservazione privilegiato. Per esempio, prima di affrontare un lungo corridoio, Sam è libero di sparare una telecamera spia alla sua estremità e scoprire eventuali pericoli che si annidano dietro gli angoli. Nel caso di locali più ampi, il medesimo gadget può essere diretto contro il soffitto, dopo aver aperto leggermente una porta, in modo da avere una panoramica completa dell'ambiente cui si sta per accedere. L'ultimo dispositivo della categoria esplorativa è il cavetto ottico, ovvero un sottile filamento dotato di telecamera da infilare nelle fessure sotto le porte per avere un'idea di massima di quanto si trova dall'altra parte. L'unico limite oggettivo di quest'ultimo "gadget" è la sua limitata escursione, per via della quale è in grado di visualizzare solo una porzione contenuta degli ambienti.

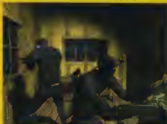
L'aspetto più interessante dell'equipaggiamento preso fin qui in esame è la sua effettiva utilità. Sono molti i

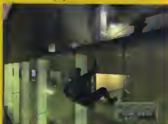


Prima di procedere, conviene sempre controllare cosa succede dietro l'angolo.

COOPERAZIONE SU SCALA LUDICA

Nella nuova modalità cooperativa in multiplayer disponibile in *Splinter Cell: Chaos Theory*, due giocatori devono collaborare per raggiungere gli obiettivi proposti dalle missioni. L'affiatamento della mini-squadra è fondamentale, così come la capacità di eseguire le specifiche mosse di coppia. Solo sfruttando a dovere queste ultime, infatti, è possibile superare gli ostacoli presenti nei livelli, tra cui si segnalano mura cinta molto alte e botole irraggiungibili senza l'ausilio di un compagno.


Per tenere sotto controllo le guardie, bisogna allenarsi a imparare ad agire all'unisono.


Spostandosi lateralmente, la spia rimasta sul tetto aiuterà il compagno a raggiungere la finestra giusta.




Una granata stordente permette a Sam Fisher di attraversare indisturbato il cortile.

LIBERI MA NON TROPPO

In una recente intervista, il direttore creativo e sceneggiatore di *Chaos Theory*, Clint Hocking, ha voluto sottolineare la struttura "semi-aperta" dei livelli. In pratica, i giocatori hanno modo di esplorare liberamente gli ambienti, ma gli sviluppatori si sono comunque basati sulla previsione che l'80% di loro deciderà di seguire il percorso principale suggerito dalla trama. È proprio su questo tracciato che hanno concentrato la propria creatività.





personaggi dei videogiochi attrezzati di tutto punto, ma non sono altrettanti i titoli in cui tali attrezzature trovano una effettiva destinazione d'uso. Nel caso di *Chaos Theory*, invece, bisogna dare merito agli sviluppatori di avere implementato ogni elemento con cognizione di causa, imponendone al giocatore l'utilizzo, pena l'insuccesso delle missioni. Nel corso della trama, quando ci si trova con le spalle al muro, incapaci di compiere il minimo gesto senza correre il pericolo di venire scoperti, è sempre consentito mettere mano all'inventario e concentrarsi sul modo d'impiego dell'equipaggiamento, così da escogitare una soluzione possibile... ma non certo facile.

Già, perché *Splinter Cell*, malgrado la dotazione avveniristica del protagonista, è lungi dall'essere una passeggiata di salute. L'Intelligenza Artificiale deputata alla gestione dei nemici è estremamente acuta e conferisce alle guardie la capacità di allarmarsi per qualunque cambiamento improvviso dell'ambiente che le circonda.

"I visori sulla testa di Sam hanno un peso decisivo nel gioco"

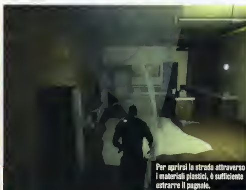
Ciò significa che a Sam non basta spegnere la luce in una stanza per trarre vantaggio dalle tenebre, giacché il gesto metterà subito in allerta le sentinelle nelle vicinanze. Prima di agire, Sam Fisher deve calcolare le conseguenze delle proprie azioni, valutando se sia o meno il caso di attirare l'attenzione del nemico verso un particolare punto del livello, per disporne poi a suo piacimento. In linea di principio, e quando gli ordini del quartier generale non dettano disposizione contrarie, eliminare le guardie isolate non è un'idea sbagliata, ma rimangono sempre e comunque degli elementi da tenere in considerazione. Innanzitutto, alcuni avversari sono a conoscenza di informazioni utili alla causa, quindi è bene non tappargli anzitempo la bocca, poi c'è il problema dei cadaveri. In condizioni ambientali favorevoli, occultare il corpo di una vittima non è un problema, basta caricarselo in spalla e depositarlo in un angolo buio, ma quando le ronde sono costanti e non seguono matematicamente lo stesso percorso, la faccenda diventa molto più complessa. Prima di mettere mano al pugnale e tagliare la gola a qualcuno, conviene meditare sulle conseguenze del gesto e, in ogni caso, provvedere prima a un breve interrogatorio, da effettuare prendendo alle spalle il bersaglio e immobilizzandolo.

PERSONAL COMPUTER

Per i lettori di GMC, il computer rappresenta uno strumento cui è impossibile rinunciare e lo stesso discorso vale per Sam Fisher. La sua abilità di intrufolarsi nei sistemi informatici dei nemici risulta spesso fondamentale ai fini del successo delle missioni. Ma anche quando un terminale non svolge una funzione specifica, è comunque buona consuetudine forzarlo per accedera a informazioni relative ai personaggi presenti nel gioco.

NEI PANNI DI SAM FISHER

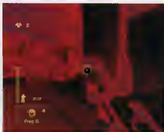



Per aprirsi la strada attraverso i materiali plastici, è sufficiente estrarre il pugnale.


La sentinella ha fiutato il pericolo e cerca con insistenza l'intruso.

SBAGLIARE E' LECITO

L'obiettivo che Ubisoft si è preposta durante la fase di sviluppo di ***Splinter Cell: Chaos Theory*** è stato di aprire la serie a una fascia di pubblico maggiore, rispetto a quella che si è interessata ai due episodi precedenti. Per reggiungere tale scopo, il gioco è stato reso meno frustrente mediante l'inserimento di un sistema articolato di obiettivi e di vie di fuga alternative. Accade, così, che anche dopo aver fatto suonare irrimediabilmente il sistema d'allarme, sarà comunque consentito procedere nella missione, senza dover per forza di cose ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio.





L'interazione con i nemici è costante per l'intera durata del gioco e, in alcune fasi, sfocia in situazioni strepitose. Nel caso di un livello ambientato in una banca, per citare un esempio, è necessario muoversi a braccetto con le guardie per superare i fasci di fotocellule che controllano il pavimento. Dopo aver appurato che non esistono percorsi alternativi lungo le pareti o il soffitto, Sam Fisher si trova costretto a seguire di soppiatto la sentinella protetta da uno speciale dispositivo magnetico che inibisce il sistema di allarme. Dato che il raggio d'azione dello strumento è limitato, l'agente deve spostarsi all'unisono con la guardia, sottolineando la sensazione di prossimità con il nemico, tanto cara agli sviluppatori di Ubisoft.

La "promiscuità" è, per l'appunto, uno degli aspetti chiave della serie *Splinter Cell*, un elemento che in *Chaos Theory* ha raggiunto a tutti gli effetti la sua maturità, anche grazie al pugnale che fa il suo esordio nell'equipaggiamento di Sam Fisher. La lama, oltre che per tagliare alcuni tipi di superfici – nello specifico quelle plastiche e di tessuto – va sfruttata nelle situazioni di emergenza per "azzannare" alla gola le sentinelle troppo curiose. Per quanto utile e in alcuni casi indispensabile, il coltello rappresenta comunque una minaccia per l'atteggiamento riflessivo voluto da Ubisoft. Il rischio che molti giocatori optino per un approccio violento alle sortite è evidente, e non vi nascondiamo che anche durante la nostra prova abbiamo spesso ceduto alla foga omicida. Per ovviare al possibile svilimento della giocabilità, gli sviluppatori non hanno voluto limitare l'efficacia della lama, ma hanno affrontato il problema in maniera diametralmente opposta. Il pugnale, inteso come ipotesi di violenza, è diventato il punto fermo su cui ruotano la struttura non lineare dei livelli, la varietà degli obiettivi e l'opportunità di selezionare diverse categorie di equipaggiamento prima di ogni missione.

Il giocatore è libero di essere il Sam Fisher che preferisce. Chi predilige l'azione cruenta, sempre nei limiti imposti dalla filosofia stealth, non deve fare altro che selezionare l'inventario d'assalto. In tal caso, nel suo "zainetto" troveranno posto più armi e meno gadget diversivi. Inoltre, è probabile che il percorso che deciderà di seguire per completare il livello non sarà soggetto a particolari variazioni rispetto alla traccia principale suggerita dagli sviluppatori. Il killer sarà felice di affidarsi alla sua pistola dotata di silenziatore e non esiterà a sfruttare le munizioni letali del fucile SC-20K, lasciando magari nel dimenticatoio le possibilità offerte dai proiettili elettrificati. Per il cultore della discrezione estrema, invece, è presente l'attrezzatura stealth, in cui la parte del leone spetta a dispositivi quali le granate stordenti. Il fatto di disporre di poche soluzioni letali è un chiaro invito a sfruttare al massimo l'ingegno, ricorrendo all'omicidio solo quando è strettamente necessario e tentare di sfruttare al meglio l'ambiente per nascondersi e creare diversivi. Ciò significa

Il realismo è sottolineato dalla presenza di insegne pubblicitarie di prodotti effettivamente in commercio.

LA STORIA RACCONTA

Nel 2007, il Giappone decide di organizzare una Forza di Autodifesa informatica, ma la mossa viene ritenuta una chiara violazione delle leggi internazionali e mina ulteriormente i già difficili rapporti tra l'arcipelago del Sol Levante, la Cina e la Corea del Nord. Le due nazioni comuniste impongono al nemico l'embargo, costringendo gli Stati Uniti all'intervento in supporto dell'alleato, per via degli obblighi citati nel nono articolo della Costituzione Giapponese. Le prove raccolte dall'I-SDF indicano che la crisi economica che ha colpito la nazione è stata causata da pesanti attacchi informatici e ora, mentre la flotta statunitense si prepara a combattere la guerra elettronica, Third Echelon inizia a indagare su un misterioso rapimento nell'angolo opposto del globo. Per scoprire in che modo sono correlati gli eventi, non vi rimane che darvi da fare con *Chaos Theory*.



Le sequenze introduttive delle missioni aprono delle interessanti finestre sulla situazione mondiale.



Prima di aprire una porta, conviene sempre dare una sbirciatina con la fibra ottica.



In alcune circostanze, i cadaveri assumono delle posizioni molto poco realistiche.

esplorare nei dettagli ogni angolo dello scenario e, di conseguenza, imbattersi nei percorsi alternativi approntati dagli sviluppatori. È bene precisare che tali cambiamenti di itinerario non influiscono sull'epilogo della missione, in quanto i punti chiave da raggiungere rimangono invariati, ma conferiscono comunque al gioco una prospettiva di più ampio respiro. Tagliare un telone con il pugnale e scoprire un passaggio nascosto è molto più gratificante che infilare la medesima lama nella gola di una guardia. Inoltre, se la soddisfazione personale non è tra i vostri obiettivi, sappiate che al termine di ogni sortita le gesta di Sam vengono esaminate in un'apposita schermata riassuntiva e la sua capacità di sfruttare al meglio l'equipaggiamento può fare la differenza per il voto espresso in percentuale di completamento.

"La rotella del mouse regola l'andatura di Fisher"

Trarre vantaggio dalle condizioni ambientali non significa solo avere un buon spirito di osservazione. Per essere dei campioni di *Chaos Theory*, infatti, è importante lasciarsi guidare anche dall'udito. Ascoltare con attenzione le comunicazioni del quartier generale è indispensabile, così come è consigliabile prestare orecchio alle chiacchierate tra le guardie, ma non è tutto. Basta dare un'occhiata alle immagini in queste pagine, per rilevare la presenza di due barre nell'angolo in basso a destra dello schermo. Quella superiore indica l'esposizione di Sam Fisher alla luce e va tenuta al minimo, cercando di camminare nell'ombra, mentre quella inferiore esamina le emissioni sonore. Un minimo spostamento eseguito nel momento sbagliato segnerà il fallimento di una missione. Dato che non è sempre facile restare immobili, il primo parametro da tenere in considerazione è la frequenza dei passi. Una maggiore velocità di spostamento causa più rumore, quindi è consigliabile agire sulla rotella del mouse per abbassare la cadenza e sorprendere il nemico con un'andatura felpata. Inoltre, e qui torniamo nel campo dell'interazione ambientale, è sempre raccomandabile scandagliare il circondario, così da individuare eventuali fonti sonore (come generatori di corrente e radio), che una volta attivate avranno la doppia funzione di attrarre l'attenzione dei nemici e mascherare il baccano sollevato da Sam. Il lavoro svolto dai programmatori per mettere a punto i "rumori" presenti nel gioco è esemplare.

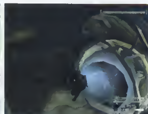
NEMICI CON I FIOCCHI

L'Intelligenza Artificiale è stata completamente riscritta. In virtù dei miglioramenti radicali cui è stata sottoposta, i giri di ronda delle sentinelle presenti in *Chaos Theory* non sono più vincolati a punti di passaggio obbligatori, ma sono basati su un complesso e imprevedibile sistema di zone. Inoltre, le guardie sono state dotate di una maggiore capacità di rilevamento ambientale, che comprende l'abilità di individuare i riflessi e le ombre degli intrusi.



Le ombre contribuiscono a rendere ancora più inquietanti alcuni momenti del gioco.





REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: *Splinter Cell: Chaos Theory* è un capolavoro anche per quanto concerne l'ottimizzazione del motore grafico. A meno di non esagerare con la risoluzione, con i filtri e con l'AntiAliasing, non si incorre in alcuna esitazione da parte di Sam Fisher. Gli unici momenti che possono mettere in crisi la scheda video sono quelli in cui il fumo e il vapore riempiono lo schermo, ma si tratta di occasioni sporadiche che, comunque, non disturbano eccessivamente l'azione.

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, trilinear filtering, filtro anisotropico, qualità delle ombre, specular lightning, AntiAliasing.**

Il nostro PC: P4 2,4 GHz, 512 MB DDR RAM, Radeon 5600 Pro

Q3 Demo	194
3DMark05	1.197
CodeCreatures	23,7

800x600: Gira felpato come il passo di Sam, anche con tutte le opzioni al massimo.
1024x768: Senza esagerare con gli effetti e limitando l'AA a 2x, non ci sono problemi.
1600x1200: Senza effetti grafici e limitando i dettagli delle ombre è giocabile, ma non fluido.

NEMICI ONLINE

A furor di popolo, torna in *Chaos Theory* la modalità multiplayer che ha fatto impazzire i giocatori di *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Ancora una volta, gli appassionati avranno l'opportunità di entrare nella squadra di spie della Shadow Net e giocare con la canonica visuale in terza persona, oppure di arruolarsi nei ranghi dei mercenari Argus e dedicarsi alle sortite in soggettiva. Le prime, approfittando delle mosse e dei dispositivi stealth, avranno l'obiettivo di infiltrarsi nei livelli controllati dai secondi, che saranno a loro volta equipaggiati con armi pesanti. Nella modalità Scenario, gli assalitori avranno il compito di neutralizzare i mercenari, anche facendo semplicemente saltare in aria la loro base, mentre nella variante Caccia al Disco dovranno recuperare un dato numero di supporti magnetici disseminati casualmente nei livelli.

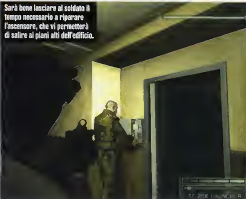


Le icone verdi indicano i luoghi in cui vanno piazzate le cariche esplosive.



Nella modalità multiplayer, è disponibile anche uno speciale rilevatore di movimento.

Ogni singolo pistoncino della serratura va sbloccato agendo sui tasti direzionali.



Sarà bene lasciare al soldato il tempo necessario a riparare l'ascensore, che vi permetterà di salire ai piani alti dell'edificio.



L'interazione con la rete informatica del nemico riveste un'importanza fondamentale.

PROFESSIONE SCASSINATORE

In aggiunta al grimaldello, già presente nell'equipaggiamento di Sam Fisher nei due episodi precedenti, i programmatori hanno ideato uno speciale strumento di intrusione digitale. Si tratta di un dispositivo capace di interagire con le serrature controllate da tastierini numerici. Per riuscire a scoprire le combinazioni corrette, è comunque necessario trascorrere molto tempo davanti a una porta e questo non è certo il sistema migliore per passare inosservati.

Basti pensare che le onde sonore si propagano in maniera realistica all'interno degli ambienti, rimbalzando sulle pareti e subendo un effetto di filtro da parte di superfici come porte e finestre. Sul piano della giocabilità, questo comporta un incremento sostanziale dei parametri da tenere in considerazione quando si compiono delle azioni. Sparare a una guardia isolata in un ambiente rumoroso è un'operazione relativamente sicura, anche se il frastuono di fondo è generato da una fonte attiva in un locale adiacente. Ma è sufficiente che, pochi istanti prima del colpo, qualcuno decida di chiudere una finestra per mandare all'aria il piano.

Il sonoro, per quanto rilevante, non riveste l'importanza della veste grafica. Anche in questo campo, l'impegno di Ubisoft è stato notevole e i risultati conseguiti eccezionali. Non serve tornare a osservare i due precedenti episodi di *Splinter Cell* per cogliere i passi avanti compiuti nella resa delle ombre e dei riflessi. Le prime sono sfumate alla perfezione lungo i bordi e si stagliano superbamente sulle texture, che a loro volta, grazie alla tecnica del normal-mapping, sono in grado di riflettere in maniera estremamente credibile la luce, quindi di esaltare i chiaroscuri senza appesantire il motore grafico. Il risultato è la straordinaria organicità degli oggetti e delle superfici, che danno l'illusione di essere veramente composte dai materiali riprodotti dalle texture, quali legno, metallo, stoffa e pietra.

> **"L'Intelligenza Artificiale dei nemici è estremamente acuta"**

Come scritto in apertura di articolo, *Chaos Theory* è un'avventura "scura", in cui la capacità di passare inosservati è decisiva. Alla luce dell'ottimo livello dell'Intelligenza Artificiale, questa è una pratica facile da descrivere a parole, ma molto più complessa da attuare. Le ombre, che nella maggior parte dei casi sono alleate di Sam, si trasformano in perfide nemiche quando, invece di coprire la sua sagoma, la proiettano nel campo visivo delle sentinelle. Lo stesso discorso vale anche per i riflessi. Capiterà di sentirsi al sicuro, magari nascosti in un bagno poco illuminato, e di venire improvvisamente scoperti da un nemico che ha notato un'immagine sospetta proiettata da uno specchio.

Gli elementi considerati finora sono la testimonianza tangibile della qualità insita in *Chaos Theory*, ma rimangono ancora due aspetti da prendere in esame – a dire il vero sarebbero tre, ma sulla trama non è il caso di fare rivelazioni. Stiamo parlando del sistema di controllo e della longevità. La bravura di un team di sviluppo passa anche per la sua capacità di rendere facilmente gestibili delle meccaniche di gioco complesse. Per ottenere tale obiettivo è necessario configurare i comandi in modo esemplare, cercando di ridurre il numero di pulsanti da impiegare, così da permettere al

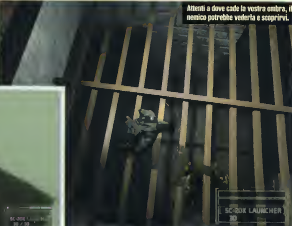


Il punto in cui bisogna fissare la fune per calarsi nella banca viene segnalato automaticamente dal gioco.

CACCIA AGLI OBIETTIVI

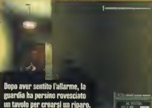


In *Chaos Theory*, Sam Fisher deve affrontare una serie articolata di obiettivi. In aggiunta a quelli Primari e Secondari, gli sviluppatori hanno inserito i traguardi Bonus e le Opportunità, che contribuiscono a svelare alcuni retroscena della vicenda. Non mancano, poi, dei Piani di Riserva, che si attivano solo quando la missione principale fallisce. Grazie a questi ultimi, non è più necessario ricaricare l'ultimo salvataggio e si può proseguire fino alla normale conclusione del livello, seguendo una via di fuga alternativa.



Attenti a dove cade la vostra ombra, il nemico potrebbe vederla e scoprirvi.

NEMICI SOTTO STRESS



Dopo aver sentito l'allarme, la guardia ha persino rovesciato un tavolo per crearsi un riparo.

I nemici hanno imparato a reagire in maniera graduale agli stimoli e a comportarsi di conseguenza. Inoltre, la nuova Intelligenza Artificiale ha un occhio di riguardo per la loro incolumità e non li costringe mai a muoversi in campo aperto durante le sparatorie. Ciò non significa che *Splinter Cell* sia diventato un gioco impossibile da portare a termine, ma più semplicemente che, per venire a capo delle situazioni, è consigliabile utilizzare maggiormente la testa e in misura minore la forza bruta.

giocatore di concentrare la propria attenzione sul monitor e non sulla tastiera. La soluzione ideale passa per il mouse, che Ubisoft ha sfruttato al massimo, ponendolo a controllo della visuale e delle armi (modalità di fuoco primaria e secondaria). La rotella, poi, oltre a svolgere la classica funzione di zoom con gli strumenti ottici che ne sono dotati, ha anche il compito di regolare le quattro diverse andature di Fisher, sopperendo in maniera esemplare all'eventuale mancanza di una periferica di controllo analogica (comunque supportata dal gioco).

Per quanto concerne la quantità di divertimento offerta da *Chaos Theory*, non si può non plaudere alla decisione di aver posticipato l'uscita del gioco nel corso del 2004, così da ottimizzarlo, ma secondo voci di corridoio anche per sopperire alla mancanza della modalità multiplayer "Versus". Quella cooperativa era stata prevista già nel progetto originale e, grazie a una serie di mosse e livelli appositamente progettati, è in grado di garantire una longevità pressoché illimitata al gioco.

Le opzioni per le variazioni sul tema del deathmatch a squadre, invece, sono state confermate in un momento successivo, forse per rispondere alle assillanti richieste degli appassionati, che non concepivano un passo indietro rispetto a quanto offerto da *Pandora Tomorrow* (secondo episodio della serie). Tuttavia, per quanto le opportunità multiplayer online siano considerate molto importanti da alcuni giocatori, GMC è consapevole del fatto che per la grande maggioranza del pubblico *Splinter Cell* è soprattutto un'esperienza da apprezzare in singolo.

Da questo punto di vista, l'avventura da vivere nei panni di Sam Fisher è uno spettacolo di scenari mozzafiato e di situazioni mutevoli. Il timore che ci si possa trovare a gironzolare per undici livelli prevedibili viene fugato dalla prima fase di gioco, ambientata in un tratto di costa dominato da un faro. Prima di approdare a livelli più canonici, si ha anche l'occasione di esplorare una nave mercantile in navigazione nell'oceano. E le sorprese non finiscono qui, ma troviamo che sarebbe ingiusto svelarvi troppo di un giro intorno al mondo che si dimostra coinvolgente sin dalle prime missioni.

Siamo così giunti alla fine del nostro viaggio. Abbiamo esaminato l'equipaggiamento di Sam Fisher, sottolineato l'impronta riflessiva della giocabilità e la qualità di alcuni aspetti grafici e sonori. A questo punto, non rimane che rispondere a un quesito fondamentale: *Chaos Theory* è divertente?

La risposta è ovvia – sì – ma si rende comunque necessaria un'ultima precisazione. *Chaos Theory* dà il meglio se giocato con intelligenza e pazienza, perché solo in questo modo se ne possono apprezzare i particolari e le soluzioni tecniche. In caso contrario, se cioè si desidera un'esperienza ludica usa e getta, è meglio puntare i riflettori su altri protagonisti... anche perché Sam Fisher odia la luce.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Apr 04, 8
Un eccellente episodio delle avventure spionistiche di Sam Fisher, che tra l'altro segna l'esordio della modalità multiplayer

Thief: Deadly Shadows, Lug 04, 8
Cambiano gli scenari e un Medioevo tecnologico prende il posto del prossimo futuro, ma la giocabilità non ne risente e *Thief* si conferma uno dei massimi esponenti del genere stealth

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Ubisoft Montreal ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 45,90 ■ Sistema Minimo P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 4,4 GB HD, Scheda 3D 64 MB ■ Sistema Consigliato P4 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Età Consigliata 16+ ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.splintercell.com

- Trama credibile e avvincente
- Grafica sbalorditiva
- Notevole libertà d'azione



- Mosse spettacolari poco usate
- Poche variazioni sul tema stealth
- Alcune animazioni non precise

La massima espressione dello stealth disponibile oggi su PC. Un gioco in cui realismo e fantapolitica si combinano con una veste grafica impeccabile.

GRAFICA 9 GIOCABILITÀ 9
SONORO 8 LONGEVITÀ 8

8½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

THE SETTLERS L'EREDITA' DEI RE

I piccoli "Settler" crescono, con una grafica tolkieniana e un sistema di gestione del regno semplificato, ma abbandonando le proprie radici.



La campagna inizia quando alcuni predoni attaccano un villaggio fino a quel momento pacifico...



Lo splendido livello di dettaglio grafico arriva a includere gli studiosi che fanno ricerche nelle università.

NEL CD E NEL DVD

All'interno del CD 4 e del DVD, allegati alle rispettive edizioni di GMC, abbiamo inserito il demo di *The Settlers: L'Eredità dei Re* grazie a cui affrontare due mappe del gioco.

IN ITALIANO

L'Eredità dei Re viene distribuito nel nostro Paese completamente tradotto, per quanto riguarda confezione, gioco e manuale. Al momento di andare in stampa Ubisoft ha dichiarato che anche le voci dei protagonisti saranno doppiate – elemento importante, visto che non tutti i dialoghi sono sottotitolati.

DARIO è un giovanotto come tanti altri, cresciuto nel tranquillo e remoto villaggio di Thalgrund, sotto la benevola tutela dell'abate Helias, suo zio. Un giorno, però, la sua vita viene sconvolta dal devastante attacco di alcuni misteriosi cavalieri e il ragazzo non solo apprende la verità sulle proprie origini, ma si trova costretto ad affrontare una lunga odissea per le lande del Vecchio Impero, accompagnato da alcuni insoliti amici e inseguito da terribili avversari...

Chiariamo subito le idee riguardo il dubbio più grosso che potrà cogliere l'appassionato di *The Settlers: L'Eredità dei Re* non è un titolo della serie, se non nel nome. È sufficiente prendere in mano il mouse e mettersi a giocare, per rendersi conto che l'operazione di "popolarizzazione" che gli sviluppatori avevano annunciato per questo nuovo capitolo non ha riguardato solo la grafica (che abbandona la tradizionale raffigurazione dei protagonisti come bimbi paciocconi), ma l'intera struttura. *L'Eredità dei Re* è, in tutto e per tutto, uno strategico in tempo reale alquanto tradizionale, che si colloca, come vedremo, a metà tra i classici della serie "*Age of*" e titoli più

> **"Ci troviamo di fronte ad *Age of Kings* in 3D"**

contemporanei, quali *La Battaglia per la Terra di Mezzo*. In tal senso, abbandoneremo qualsiasi confronto con i quattro titoli che lo hanno preceduto, per concentrarci su cosa questa nuova offerta di Blue Byte ha concretamente da offrire.

Dopo un tutorial che riassume con una certa ironia, grazie all'intervento di alcuni dei protagonisti, i concetti fondamentali del gioco, saremo liberi di decidere se intraprendere la campagna di scenari collegati, se affrontare una delle mappe singole o se iniziare una partita multiplayer. Quale che sia la nostra scelta, l'obiettivo sarà sempre lo stesso: far crescere culturalmente e militarmente il nostro popolo per affrontare i pericoli che ci aspettano.

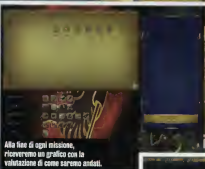
CENTRI DI PRODUZIONE

Ogni centro di produzione risorse ha bisogno sia di lavoranti, sia di strutture che possano mantenerli efficienti (Case e Fattorie che producono il cibo). Inoltre, alcuni miglioramenti (come il Fabbricante di Mattoni per il fango o il Fabbro per il ferro) permettono una produzione più efficiente delle rispettive risorse. Dal momento che i piccoli Settler si spostano materialmente da un edificio all'altro per svolgere i loro incarichi e soddisfare le proprie necessità, è buona politica di "espansione urbana" creare centri in cui tutte le strutture appropriate siano radunate intorno a una stessa area, così da ridurre i tempi di transito.




Le architetture sono decisamente ispirate al rinascimento mitteleuropeo.




Alla fine di ogni missione, riceveremo un grafico con la valutazione di come saremo andati.

EROI ALLO SBARAGLIO! (PARTE I)

DARIO
Il protagonista della campagna. Vissuto fino alla maggiore età come un comune abitante del villaggio di Thalgrund, ha ora scoperto di essere l'erede al trono del Vecchio Impero. Bravissimo con la spada, ha la capacità di esplorare il mondo attraverso gli occhi del suo falco.

EREC
Amico di Dario, è cresciuto addestrandosi nell'arte della spada ed è oggi un rispettato guerriero dei Cavalieri dell'Ordine, un'organizzazione ispirata agli ordini medievali. Può infondere disciplina nei suoi uomini ed effettuare devastanti attacchi in corpo a corpo.

SALIM:
Un guerriero proveniente dall'Oriente che, pur destreggiandosi bene con la scimitarra, ha una preparazione insolita in rami come l'alchimia e le scienze naturali. Sul campo di battaglia è in grado di improvvisare "invenzioni" stupefacenti sia per gli amici, sia per gli avversari.

ARI
Una cacciatrice, infallibile con l'arco e capace di muoversi invisibile per le terre selvagge. Per quanto questa giovane donna emani un grande fascino, il suo passato di fuorilegge genera anche sospetto e sfiducia in coloro che incontra.

PILGRIM
Non sappiamo se si tratti del suo vero nome o di un soprannome, ma di certo questo guerriero, cinico, ma dal cuore d'oro, non ha un animo molto religioso! La sua specialità sono gli esplosivi e combattere con un'enorme ascia.

L'Eredità dei Re si basa sul sistema "raccogli risorse, edifica strutture, ricerca tecnologie e costruisci unità militari più potenti". Mentre la struttura economica è sempre importante, l'enfasi è posta sulla creazione di un esercito sufficientemente forte da travolgere gli avversari che incontreremo. Le risorse sono di vario tipo e includono fango, pietra, legno, ferro, zolfo, oro e così via. Esistono due modi per racimolarle: il meno efficiente è quello di ordinare ai nostri Servi (unità-base di costruzione ed estrazione, che potremo creare nelle nostre fortezze) di armarsi di piccone e lavorare nei giacimenti sparsi per la mappa.

Il migliore, quello a cui bisognerà puntare, è di creare un villaggio funzionale abitabile da Lavoratori, unità specializzate che, in presenza di strutture adeguate (come le Miniere e le Fabbriche di Mattoni) accresceranno enormemente la produzione di risorse – fino a dieci volte tanto. I Lavoratori hanno però bisogno di Case dove abitare e di cibo da mangiare. Le prime sono edificabili dai Servi, mentre il secondo è prodotto nelle Fattorie. Ogni struttura, per essere costruita, ha bisogno sia di un ammontare adeguato di particolari risorse (per esempio, 200 pietre e 300 fango), sia della conoscenza tecnologica necessaria. Tale conoscenza può essere acquisita in uno speciale edificio, l'Università, al costo di oro e altre risorse. Inoltre, l'albero tecnologico prevede che i nostri Settler padroneggino alcune cognizioni di base prima di accedere a quelle più avanzate, e non sarà dunque consentito erigere un Centro di Addestramento per Arcieri, se prima non si saranno appresi nell'Università i fondamenti dell'arte militare.

Fin dai primi minuti di gioco, ci si rende conto che creare un villaggio produttivo e in grado di soddisfare le necessità dei suoi abitanti non è affatto difficile e che, con un po' di sperimentazione, è perfino possibile


Le torri di difesa equipaggiate con balestre esplosive creeranno uno sbarramento devastante.

abbassare le tasse che imponiamo ai nostri sudditi, una variabile che consente di raccogliere una rendita di oro a scadenze prefissate, generando però malcontento. Dov'è, dunque, la sfida? Lo shock arriva quando ci si accorge che, contemporaneamente a noi, altre forze si

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: **Sul nostro sistema, *L'Eredità dei Re* si è dimostrato un gioco molto fluido anche alle risoluzioni più elevate, e con tutti gli effetti grafici attivati. Perfino nelle mappe più affollate non abbiamo riscontrato rallentamenti degni di nota. Solo se si possiede un sistema dalle prestazioni non elevate, dunque, bisognerà abbassare la qualità visiva di qualche punto.**

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione 1024x768 o 1280x1024, dettagli degli oggetti, qualità delle texture, riflessi sul ghiaccio, qualità delle ombre, qualità del terreno.**

Il nostro PC: P4 3 GHz, 1GB DDR RAM, Radeon 9800 XT

Q3 Demo	258,2
3DMark05	2.501
CodeCreatures	34,8

1024x768: L'azione sullo schermo rimane sempre fluida, anche se decideremo di impostare al massimo la qualità grafica.
1280x1024: L'unica altra scelta in termini di risoluzione non darà comunque problemi, se non su sistemi poco potenti.



Dalla nostra fortezza decideremo l'ammontare delle tasse, aumentando gli introiti, ma scontentando il popolo.



SCENARI DI CAMPAGNA

L'Eredità dei Re offre una campagna, otto scenari singoli e undici mappe per la modalità multiplayer. La campagna è composta da una serie di scenari che vanno giocati in ordine, caratterizzati da eventi e scoperte che, nell'insieme, compongono una trama più vasta; anche le tecnologie e le possibilità di sviluppo vengono introdotte gradualmente. Uno scenario singolo, invece, è una missione più focalizzata, che si disputa su una sola mappa e consente al giocatore l'accesso immediato a tutto l'albero tecnologico. Infine, la modalità multiplayer fornisce territori più o meno vasti e con caratteristiche geografiche differenti, sui quali rivaleggiano da due a sei avversari umani. Vale la pena di notare che, in multiplayer, non è consentito lasciare il controllo di alcuni contendenti alla I.A.

Cave e giacimenti producono risorse più rapidamente, ma hanno bisogno di lavoranti e strutture adeguate.



In ogni momento potremo accedere a statistiche sull'andamento di vari aspetti del nostro regno.



stanno espandendo sulla mappa. La punta di lancia della nostra piccola civiltà, ciò in cui, alla fine, confluiscono tutte le tecnologie e la produzione delle strutture che abbiamo edificato, è l'esercito. Prodotti in Caserme e altri edifici, i Soldati sono reclutati in squadre guidate da un Capitano (che dovrà essere pagato regolarmente in oro). Il livello di sviluppo raggiunto dalla nostra civiltà determinerà anche l'equipaggiamento dei militari, da semplici lance di legno, a cannoni e bombarde. Scoprire che il nemico è in possesso di esplosivi devastanti e stormi di cavalieri ipercorazzati costituirà un brusco risveglio per chiunque stava guardando, con soddisfazione, il placido fiorire della propria civiltà.

A sostenere le nostre truppe (e quelle avversarie) e a dare sapore alla trama della campagna ci sono gli Eroi descritti in queste pagine, personaggi singoli non solo estremamente forti, ma dotati di abilità peculiari. Alcune di esse seminano distruzione sugli avversari, altre permettono di raccogliere informazioni, altre ancora aumentano le capacità di combattimento delle truppe entro un certo raggio. Si tratta di un'idea già incontrata in *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, anche se, rispetto al titolo di EA, i personaggi di *L'Eredità dei Re* sono proporzionalmente meno potenti e non in grado di compiere da soli stragi epocali oltre le linee nemiche.

Graficamente, *L'Eredità dei Re* è tra i giochi di strategia più belli apparsi finora sui nostri monitor, soprattutto alla massima risoluzione e con tutti gli effetti attivati. Non ci riferiamo solo dell'eleganza visiva dei personaggi, degli edifici e dei paesaggi, ma all'enorme quantità di dettagli che rendono vivo il mondo circostante. Lupi, cervi e falchi popolano le lande boscose; zoomando su una struttura si osservano gli omini lavorare al suo interno ed è stupefacente accorgersi che, per esempio, nell'Università alcuni studiosi stanno tracciando progetti su una lavagna!

EROI ALLO SBARAGLIO! (PARTE II)

KERBEROS
Il prototipo del "Cavaliere Nero", è un leader militare temuto e crudele.
Il suo sogno è di salire al trono del Vecchio Impero, ma per fare ciò deve sconfiggere Dario. Si mormora che abbia la capacità di manipolare la mente di alleati e avversari.

MARY DE MORTIFICHET
La contessa di Mortifichet cerca sempre di trovarsi dalla parte del vincitore, anche se i suoi metodi non includono il coraggio, ma il sotterfugio e l'inganno.
Odia a morte Kerberos e ha sempre con sé fiale di veleno con cui colpire i nemici in battaglia.

VARG
Capo della tribù dei Barbari, è un guerriero temutissimo che pare trarre, al tempo stesso, energia e ottimismo dalla sua affinità con le forze della natura – soprattutto i lupi. Ha il potere di scatenare una terribile frenesia combattiva negli uomini che comanda.

HELIAS
Padre di Kerebros, questo sacerdote disapprova i metodi di suo figlio e si è schierato con il legittimo erede, Dano. Può cercare di persuadere le unità nemiche a unirsi alla causa di Dario, mostrando l'errore delle loro vie, e gettare benedizioni sugli alleati.

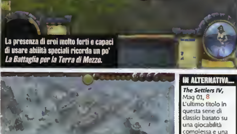

Gli scontri possono essere seguiti da un punto di vista ravvicinato; così comprenderemo meglio cosa starà accadendo.


Più Servi parteciperanno alla costruzione della stessa struttura, accelerandone i tempi di edificazione.




La presenza di eroi molto forti e capaci di usare abilità speciali ricorda un po' *La Battaglia per la Terra di Mezzo*.





Gli Eroi sono ben caratterizzati e le proporzioni dei corpi e i costumi si rifanno a uno stile visivo "fantasy medievale" reso famoso in passato dagli artisti di "Dungeon & Dragons" (e oggi da titoli come *Neverwinter Nights* e dai film de " Il Signore degli Anelli"); ciò contribuisce ad avvicinare l'ambientazione del gioco al grande pubblico. D'altronde, più di un fan di *The Settlers* sentirà la mancanza della vecchia veste caricaturale, con cui la serie si era distinta fin dal primo episodio.

Il sonoro, dal canto suo, è buono, anche se non ai livelli di *La Battaglia per la Terra di Mezzo*. Le musiche "rinascimentaleggianti" di accompagnamento sono gradevoli e, per i sistemi adeguatamente equipaggiati, c'è la possibilità di attivare la modalità surround – anche se, francamente, ci è parsa un'opzione un po' superflua. Alla fine, considerando *L'Eredità dei Re* come un gioco a sé stante, dobbiamo ammirare il talento con cui Blue Byte ha saputo sfornare un prodotto capace di rivolgersi a un mercato "popolare". Restano, però, due brutte impressioni: la prima è quella di un progetto comunque incompiuto, privo di una modalità skirmish in multiplayer (che riduce la longevità del gioco, di fatto, alla sola campagna), di una Intelligenza Artificiale dei nemici che si allontani da "istruzioni" prefissate e perfino di un editor di scenari (tutte cose, non a caso, già promesse per la prima espansione). La

"Il mondo di gioco è ricco di una quantità di dettagli"

seconda è che il nome *The Settlers*, tradizionalmente legato a una "filosofia" ludica ben precisa, sia stato utilizzato unicamente per ragioni di marketing. *L'Eredità dei Re* non è altro che il glorioso *Age of Kings* in 3D, con una grafica migliore, ma con meno opzioni di un titolo ormai classico pubblicato sei anni fa. Sotto certi aspetti (grafica, sonoro, immediatezza ed eroi che guidano eserciti) perfino il recente *La Battaglia per la Terra di Mezzo* è, in definitiva, superiore. Le basi per un buon gioco, comunque, restano e *L'Eredità dei Re* impegnerà gradevolmente le nostre serate. Il sospetto è che torneremo a parlarne quando sarà stato realmente completato, magari con una versione "gold". Il "vero" *The Settlers V*, intanto, è ancora nel limbo.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Settlers IV, Mag 01, 8
L'ultimo titolo in questa serie di classici basato su una giocabilità complessa e una grafica "fumettosa". Rintracciabile ancora in edizione economica

Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo, Nat 04, 8
Può sembrare strano consigliare in alternativa l'ultimo strategico in tempo reale di EA ma è la migliore opzione per chi cerca un titolo semplice e graficamente spettacolare

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Blue Byte ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 19,99 ■ Sistema Minimo PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,2 GB HD ■ Sistema Consigliato P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM ■ Età consigliata 12+ ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.thesettlers.com

\+
- Grafica 3D elegante
- Sistema di produzione semplificato
- Molto conveniente

\−
- Non è un gioco della serie *Settlers*
- Manca di una modalità skirmish
- Non molto originale

Chi cerca il nuovo *The Settlers* resterà deluso, ma *L'Eredità dei Re* rimane un discreto strategico in tempo reale, elegante e per tutte le tasche.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7½

GENERE: GIOCO DI CALCIO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

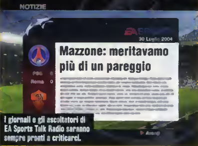
EA Sports esordisce nella massima competizione continentale: a San Siro oppure a Hollywood?



Grazie al replay, possiamo goderci uno dei frequenti "numeri" di Thierry Henry.

L'IMPORTANZA DELLA PAROLA

Tra una partita e l'altra, la modalità Stagione ci offre una novità curiosa e divertente. Mentre navighiamo nei menu del gioco, la colonna sonora è inframmezzata dagli interventi di EA Sports Talk Radio, con il mattatore Linus che tiene banco interrogando i tifosi sul calcio in generale e sulle nostre prestazioni in particolare. L'idea è realizzata piuttosto bene, anche se a volte (come accade per quanto riguarda le telecronache) certe opinioni appaiono un po' fuori posto. Durante il gioco ritroviamo, invece, gli ottimi effetti sonori tipici della serie *FIFA*. Non solo il pubblico è più vivo che mai sugli spalti virtuali, ma anche tecnici e giocatori parlano, chiamano la palla e si incitano a vicenda.



I giornali e gli ascoltatori di EA Sports Talk Radio saranno sempre pronti a criticarci.

IN ITALIANO

Come da tradizione, *UEFA Champions League 2004-2005* è totalmente tradotto nella nostra lingua. La telecronaca è appannaggio delle voci di Bruno Longhi e Aldo Serena, mentre la modalità Stagione è terreno fertile per le chiacchiere in libertà del celebre DJ Linus.

IN RETE

Anche *UEFA Champions League 2004-2005* è compatibile con i servizi online di EA Sports, attraverso i quali prendere parte a sfide di Champions League contro avversari distanti, organizzando partite veloci o veri e propri tornei.



Il controllo dei giocatori senza palla richiede un po' di allenamento, ma poi si rivela efficace.

ORMAI il mercato dei videogiochi ci ha abituato all'uscita di versioni leggermente modificate dei giochi sportivi più in voga. Il team EA Sports, in questo senso, può essere certamente definito un precursore.

Legando la propria serie calcistica agli eventi più importanti (campionati mondiali ed europei, in genere), il produttore americano ha proposto versioni appena rivedute e corrette dei suoi titoli, riuscendo persino a centrare il bersaglio (*FIFA World Cup 98* è stato considerato per anni il miglior gioco calcistico creato dal team d'oltreoceano). A quanto pare, però, questi eventi di portata planetaria erano troppo rari ed ecco, quindi, che ci troviamo di fronte a un gioco "nuovo di zecca" dedicato alla sempre più affascinante Champions League.

Piacciano o meno queste operazioni commerciali, va detto che dall'uscita di *FIFA Football 2004* attendiamo ogni nuovo capitolo con sempre maggiore curiosità, visti i grandi passi in avanti che la serie calcistica più gettonata dell'ultimo decennio ha saputo compiere. Dalle idee dell'edizione appena citata, valide, ma non perfettamente realizzate, è nato infatti un piccolo gioiello: *FIFA Football 2005* ha saputo raffinare le dinamiche già viste nell'episodio precedente, proporre una fisica finalmente appagante e introdurre nuove e importanti soluzioni di giocabilità, come il "First Touch". Abbiamo pertanto installato questa nuova versione curiosi di scoprire quali altre migliorie erano state preparate per noi e dobbiamo dire che alcune delle riserve citate nella nostra recensione di *FIFA Football 2005* (novembre 2004, **8**) sono state sciolte.

Proprio di migliorie è il caso di parlare per *UEFA Champions League 2004-2005*, un gioco che, in pratica, è un aggiornamento di *FIFA 2005* opportunamente vestito con gli eleganti panni della celebre competizione continentale. Ritroviamo, infatti, il movimento senza palla richiamabile con la pressione di un tasto e l'utilizzo estensivo del secondo stick analogico del joypad (fondamentale anche in questo caso), dedicato appunto a imprimere la direzione al secondo calciatore controllato e ad attivare il First Touch, che consente di eseguire stop a seguire fluidi ed efficaci.

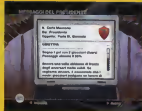
Il tasto per chiamare il raddoppio di marcatura è sempre al suo posto, così come il comando che ci permette di avviare il movimento del giocatore senza la sfera, onde servirlo in profondità alle spalle del marcatore. Le novità più grandi le troviamo nell'esecuzione dei calci piazzati, che hanno abbandonato l'impostazione "golfistica" di

UEFA Champions League 2004-2005 propone moduli mai visti prima!



LA FILOSOFIA DI ZAMPARINI...

... O di Cellino, Berlusconi, Gaucci e chi più ne ha più ne metta! Si tratta, comunque, di quei presidenti che, con vulcanica veemenza o sforzata simpatia, cercano di mettere le mani nella marmellata del loro tecnico, imponendo schemi, formazioni, soluzioni tecniche. Una vera e propria iattura per qualsiasi allenatore, reale o virtuale che sia. Perché parlarne in questa sede? Perché è proprio con un presidente di questa risma che dovremo combattere in *UEFA Champions League 2004-2005*. Nella modalità Stagione ci troveremo, di fronte a imposizioni "dall'alto" che, il più delle volte, si riveleranno completamente assurde. È condivisibile, infatti, che il presidente organizzi per la squadra amichevoli "di lusso", da sfruttare nel precampionato per mettere a punto uomini e schemi, ma che senso ha imporre a un allenatore di cedere tre giocatori e comprarne altri tre, solamente per valutare se si sa muovere sul mercato? E imporre di giocare tutta una partita con il modulo 4-5-1, per vedere se si riesce a non prendere gol, che idea sarebbe? Tra imposizioni sui giocatori (talvolta verrà richiesto espressamente l'impiego di uno o più calciatori) e richieste fuori di senno (cedere una punta titolare), sarà spesso più difficile dribblare il presidente, che non gli avversari!





Non mancano le azioni spettacolari, in *UEFA Champions League 2004-2005*.

REQUISITI DI SISTEMA

VERDETTO: Le opzioni non sono particolarmente vaste, ma agendo sul pannello di controllo della scheda è possibile forzare il livello di filtro anisotropico e di AA, fino a raggiungere il compromesso ideale tra qualità e velocità. Sul nostro PC siamo riusciti a spingerci a risoluzioni elevate, senza sperimentare cali di sorta, diminuendo magari la portata dell'AA alla risoluzione massima, per garantirci partite prive di sorprese. L'aggiornamento, in ogni caso, si è sempre attestato sopra i 60 frame al secondo.

■ Opzioni Grafiche **Risoluzione da 640x480 a 1600x1200, livello dei dettagli su tre livelli (Basso, Medio, Alto).**

Il nostro PC P4 2,4 GHz, 1 GB Dual DDR, ATI X800 XT AGP

Q3 Demo	259,5
3DMark05	4.568
CodeCreatures	54,7

1024x768: Nessun problema sul sistema di prova, nemmeno con AA e filtro anisotropico al massimo.
1280x1024: La risoluzione ideale, nel nostro caso, capace di un aggiornamento piuttosto fluido.
1600x1200: Meglio rinunciare a livelli elevati di AA e filtro anisotropico per mantenere la fluidità.



LICENZA, CHI ERA COSTEI?

Lo sfruttamento della licenza della Champions League da parte di EA Sports è solo parziale: tolta la presenza dei palloni "stellati" della Adidas e l'ormai inascoltabile inno della competizione, niente altro pare essere stato inserito nel gioco (oltre, ovviamente, alla celebre coppa con le "orecchie"). In particolare, ci ha stupito notare che le sovrimpressioni non ricalcano la grafica tipica utilizzata durante le partite: in un gioco che punta molto sulla fedeltà televisiva (con tanto di replay che intervengono a gioco fermo), questa discrepanza salta all'occhio.

FIFA 2005 per abbracciare una dinamica d'esecuzione più consueta. Una volta subito il fallo, decideremo che tipo di soluzione adottare e, nel caso di un tiro in porta, se propendere per la potenza, per una palla "a giro" o se scegliere di fintare la botta, magari toccando la sfera a un compagno posizionato ai limiti dell'area di rigore. L'esecuzione è appannaggio di un mirino posto sullo specchio della porta e della canonica barra di potenza.

Quest'ultima presenta al centro un'area di colore diverso, che dovremo centrare obbligatoriamente per avere la speranza di realizzare una rete. Il sistema funziona persino troppo bene, visto che una volta presa la mano diventa un po' troppo semplice centrare la porta con successo.

È stato riesaminato anche il metodo dedicato ai calci d'angolo, che ora ci vede controllare nuovamente il giocatore che batte, fermo restando che selezioneremo il tipo di corner da calciare prima dell'esecuzione. In questo caso, una freccia indicherà la direzione "di massima" assunta dalla traiettoria e la classica barra la potenza di esecuzione. Eccezion fatta per la presenza dei falli di mano (piuttosto rari, in verità) e di una regola del vantaggio piuttosto efficiente, le novità positive si fermano qui. Già, perché purtroppo *UEFA Champions League 2004-2005* introduce anche qualche difetto, e nella maggior parte dei casi questi derivano da scelte di design francamente poco comprensibili.

Quella più importante riguarda l'aspetto visivo del gioco, deturpato da due bande nere poste sopra e sotto l'inquadratura:

> **"Dovremo seguire un presidente tenace"**

non riusciamo a comprendere cosa abbia spinto EA Sports a inserirle, giacché vanno a coprire una porzione sostanziale del terreno di gioco, rendendo difficoltoso lo sviluppo del gioco sulle fasce. Agendo sui comandi relativi alla visuale è possibile tentare di minimizzare il problema, ma resta il fatto che quando si corre lungo la linea laterale della fascia "vicina" non è dato sapere – complice anche l'assenza di qualsivoglia radar – se un nostro giocatore si trovi o meno in area di rigore, nelle condizioni di ricevere il pallone.

I "dati" contenuti in queste bande nere, poi, non sono particolarmente utili o accattivanti dal punto di vista grafico: in basso troviamo solamente il logo della squadra e l'indicazione del giocatore in possesso di palla, accoppiata a una lunga barra che va a svuotarsi progressivamente in caso di scatti prolungati. Niente che non potesse essere rimpicciolito e visualizzato in sovrimpressione sul terreno di gioco. In alto, nulla più del marchio EA Sports, del canonico riassunto del tempo trascorso e del punteggio.

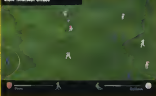
Altri difetti risiedono nella natura stessa di *UEFA Champions League 2004-2005*, un titolo che nasce per sfruttare la licenza della competizione. Per fortuna, EA Sports non si è limitata a rendere disponibile

SUDDITANZA VIDEOLUDICA

Tra le novità "di contorno" di *UEFA Champions League 2004-2005* ne troviamo una particolarmente curiosa: il team di sviluppo ha infatti previsto un comportamento più umano anche per l'arbitro, che potrà, di quando in quando, sbagliare nell'assegnazione di rimesse in gioco o in diverse altre situazioni. La cosa verrà sottolineata nel commento, con Bruno Longhi pronto a indicare quella che sembrerà una decisione errata. Ovviamente, solo il replay darà la certezza di quanto è realmente avvenuto.


Il "nostro" Carlo Mazzone dirige con passione la sua Roma.

LETTERBOX, MON AMOUR


Le bande nere nascondono una porzione di campo non indifferente.

Da qualche anno a questa parte, pare sia scoppiata la moda di "impreziosire" i videogiochi adottando un look cinematografico. Non è raro, infatti, che le scene d'intermezzo vengano contraddistinte da bande nere sopra e sotto l'inquadratura, quasi a voler indicare che quanto stiamo vedendo non fa parte della porzione interattiva del gioco. Questa scelta creativa non causa grossi problemi, ma diverso è quando tali bande vengono utilizzate durante l'azione vera e propria: a che serve ridurre la visibilità del campo in *UEFA Champions League 2004-2005*? Perché impedire una prospettiva più ampia in *Beyond Good & Evil*? Agli sviluppatori la risposta. Da parte nostra, non possiamo che esprimere la speranza che l'idea cada presto nel dimenticatoio.


In alcuni casi, il gioco propone situazioni ingovernabili. Nessuno pare disposto ad andare in profondità...

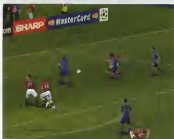


Nei calci d'angolo è stato abbandonato il sistema visto in *FIFA Football 2005*.

IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 4, Gen 05, 9
La simulazione calcistica per eccellenza. diversa nella filosofia rispetto alla serie *FIFA*, la saga di Konami ha saputo conquistare anche i giocatori PC grazie a variabili tattiche molto profonde e a una giocabilità più aderente al calcio reale

FIFA Football 2005, Nov 04, 8
Il titolo da cui deriva *UEFA Champions League 2005* offre molto di più rispetto al suo erede, proponendo i campionati e le coppe "ufficiali" di moltissimi stati Non c'è il torneo continentale per eccellenza, ma in fondo non è una grossa mancanza



unicamente la Champions League con i club partecipanti, anche se questa modalità di gioco è ovviamente prevista: possiamo organizzare partite personalizzate sfruttando tutte le squadre dei campionati presenti (quindi è consentito scegliere anche tra quelle che non partecipano alla Champions League), oppure lanciarci nella modalità Stagione, capace di portare un po' di varietà in più. Nei panni di un allenatore (che dovremo definire noi stessi nei parametri essenziali) prenderemo le redini di un team poco prima della partita fondamentale per la qualificazione alla Champions League dell'anno seguente.

Quindi, seguendo i dettami di un presidente particolarmente tenace, dovremo accompagnare la squadra attraverso il precampionato per affinarne le caratteristiche, intervenire sul mercato e affrontare la stagione nella sua completezza, disputando i match del torneo nazionale e – ovviamente – le serate europee di coppa.

Avanzando nella stagione, raccoglieremo punti (in quantità più elevata se imposteremo il gioco a un livello di difficoltà meno agevole) da spendere per sbloccare venticinque bonus sfruttabili nelle altre modalità di gioco.

Un esempio? La modalità "pallone da spiaggia", che cambia radicalmente la fisica della sfera dandoci modo di organizzare partite assolutamente esilaranti.

Anche se in *UEFA Champions League 2004-2005* non mancano le idee gradevoli e le novità degne di nota, è necessario sottolineare che il gioco in sé non rappresenta una rivoluzione tale da spingere tutti i fan della serie all'acquisto. Molte delle trovate introdotte le rivedremo, probabilmente, nella versione *2006* di *FIFA Football* e, forse, oggi la spesa non appare giustificata.

Graficamente indistinguibile dal predecessore e sostanzialmente povero di nuove modalità veramente accattivanti, *UEFA Champions League 2004-2005* è consigliabile solo a chi non possiede già il titolo "padre", a patto che si accettino la mancanza dei campionati ufficiali e la particolarissima impostazione grafica.

Non siamo in presenza di una realizzazione da "bocciare" senza riserve con un voto negativo, è semplicemente un titolo globalmente valido, che però non trova una collocazione precisa tra l'illustre predecessore e l'attuale peso massimo delle simulazioni calcistiche, *Pro Evolution Soccer 4*.

Simone Soletta



■ Casa EA ■ Sviluppatore EA ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 49,90 ■ Sistema Minimo PIII 700, 256 MB RAM, 1,2 GB HD, Scheda 3D 32 MB T&L ■ Sistema Consigliato P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Età consigliata 3+ ■ Multigiocatore Internet, stesso PC ■ Internet www.uefachampionsleaguegame.ea.com

- Tecnicamente valido
- Squadre e giocatori al completo
- Giocabile e divertente



- È *FIFA 2005* "ridotto"
- Incomprensibili bande nere
- "Missioni" talvolta forzate

EA Sports propone una versione di *FIFA 2005* con alcuni cambiamenti nelle dinamiche di gioco, senza limitarsi a riprodurre solamente la competizione cui è ispirata.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	9	LONGEVITÀ	7	

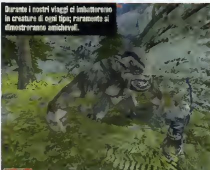
GENERE: GIOCO DI RUOLO

GOTHIC II

L'attesa versione italiana di *Gothic II* approda, finalmente, sui nostri computer.



Presa confidenza con i controlli di *Gothic II*, saremo in grado di parare, schivare e impiegare raffinati attacchi a catena.



Durante i nostri viaggi ci imbatteremo in creature di ogni tipo; raramente si dimostreranno amichevoli.



IN ITALIANO

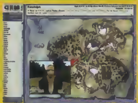
Il manuale di *Gothic II* e tutto il testo a schermo sono (finalmente!) nel nostro idioma. La traduzione italiana presenta alcune imprecisioni, ma in generale si tratta di errori di poco conto, che non ne pregiudicano la buona qualità complessiva.

UNA PARTENZA DIFFICILE? ECCO LA SOLUZIONE!

Il primo avvio di *Gothic II* può richiedere parecchio tempo, ma se anche attendendo dieci minuti non dovessimo andare oltre una schermata nera, consigliamo di operare come segue. Individuiamo la cartella system nelle directory d'installazione del gioco ed eliminiamo il file Vdfs32e.exe (dopo averne eventualmente fatto una copia). Se siamo fortunati, il gioco partirà – lentamente – ma senza bloccarsi.

CHI L'HA VISTO?

La traduzione italiana di *Gothic II* ci sarà di sostegno per comprendere gli obiettivi delle missioni, ma, se giochiamo in modo discontinuo, alla lunga potremmo dimenticare dove si trovava esattamente il tizio che ci aveva assegnato un determinato compito.
In questo caso, ci sarà di grande aiuto il database online indicante la posizione di ogni personaggio presente nel gioco. È possibile consultarlo o scaricarlo interamente dal sito http://mondgesaenge.de/MGES.
Sebbene sia solo in tedesco e in inglese, essendo essenzialmente basato su immagini, non è necessario essere poliglotti per consultarlo.



DOPO un'odissea durata oltre un anno, legata a problemi di distribuzione, che ci aveva fatto seriamente temere per la sua sorte, *Gothic II* vede finalmente la luce nella nostra lingua. La notizia farà felici gli appassionati del GdR anglofoni e non, in quanto anche la versione inglese del gioco è risultata difficilmente reperibile nei mesi scorsi.

La traduzione copre il manuale, il diario, i libri e i sottotitoli di dialoghi e filmati, mentre il parlato è stato mantenuto in inglese. Sono state trasposte nella nostra lingua perfino le chiacchiere dei passanti e, sebbene ci sia sembrato che l'apparire dei sottotitoli per i borbottii fosse casuale, è sufficiente a far cogliere lo spirito delle conversazioni e dei proclami che udiremo per le strade.

La storia di *Gothic II* riprende esattamente dove si era interrotta nel primo capitolo, a pochi giorni di distanza dalla distruzione della barriera e dalla sconfitta del demone dormiente, con il nostro ex-galeotto che, ancora una volta, si troverà (non esattamente con entusiasmo) a cercare d'impedire l'avanzata del male, questa volta nella forma di un'armata di orchi e draghi.

L'elevata interattività, la vastità dell'ambiente di gioco e la vitalità del mondo di *Gothic I* caratterizzano in egual modo questo secondo episodio. Se è un piacere vedere le fronde degli alberi scuotersi al vento o gli steli d'erba piegarsi, è senz'altro più curioso imbattersi in un branco di mostri addormentati al chiaro di

> **"Non speravamo più di vederlo in italiano!"**

luna, o approfittare delle ore diurne per introdursi nella tana di una bestia d'ombra mentre schiaccia un pisolino. Le vite degli animali nelle foreste, infatti, sono scandite dal ciclo giorno/notte e, similmente, le centinaia di personaggi che popolano l'isola di Khorinis e la vecchia area delle miniere seguono una propria routine quotidiana: mangiano, lavorano, conversano, si rilassano intorno al fuoco o in taverna, dormono e, talvolta, cercano di farci la pelle.
Le reazioni degli esseri umani sono, inoltre, più complesse di quelle della fauna dei boschi; se per gli abitanti delle zone selvagge è sufficiente essere a distanza visiva per attaccarci dopo un paio di avvertimenti, uomini e donne reagiranno negativamente alla nostra intrusione nelle loro abitazioni o al vederci avvicinare armati di spada, ma, secondo i luoghi e le situazioni, potrebbero correre in nostro soccorso durante un combattimento, o fermarsi a tifare di fronte a una rissa che ci coinvolgerà.

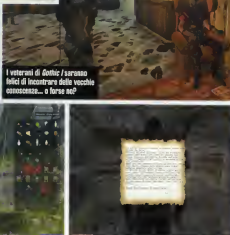
Nel corso del gioco, dovremo decidere a quale delle tre potenti fazioni dell'isola associarci – maghi, paladini o mercenari. Parallelamente alla classe scelta, saremo liberi di impegnarci nelle attività più disparate: tentare la carriera di falegname, diventare cacciatori, fabbri, soldati della guarnigione o perfino entrare in una gilda di ladri. Un ricco sistema di abilità indicherà il nostro grado di competenza nelle varie "professioni".
Lo schieramento da noi selezionato influirà sui compiti da svolgere e sulle capacità e


Durante il gioco, dovremo decidere se schierarci con i maghi, i paladini o con l'esercito mercenario. Qualunque sia la scelta, le trame si ricongiungeranno alla fine delle nostre peripezie.

LA SAGA CONTINUA



Nel tempo intercorso fra l'uscita in Germania di *Gothic II* e l'affacciarsi sugli scaffali della versione italiana del gioco, i Piranha Bytes, sviluppatori della serie, non sono rimasti con le mani in mano. Dopo aver prodotto l'espansione *The Night of the Raven* hanno iniziato a lavorare sul terzo capitolo della serie, che uscirà probabilmente intorno a Natale 2005. Per quanto riguarda l'espansione, caratterizzata da un livello di difficoltà più elevato di *Gothic II*, Koch Media conta di pubblicarla entro la prima metà dell'anno, ovviamente completamente tradotta.


I veterani di *Gothic I* saranno felici di incontrare delle vecchie conoscenze... o forse no?



NON BASTA CLICCARE!

Gothic II **riprende il sistema di controllo del predecessore che, associando il movimento degli attacchi che si portano in combattimento ai tasti direzionali, consente di combinare dei colpi a catena. Tenendo conto delle critiche dei giocatori, che l'avevano trovato poco pratico, gli sviluppatori hanno introdotto anche una combinazione semplificata, che vede separati i tasti movimento da quelli di attacco. Per il resto, l'interazione avverrà normalmente con un semplice clic del mouse.**

tecniche di combattimento che potremo apprendere. Mentre l'ingresso in un'alleanza non muterà quelli che saranno i nostri principali obiettivi, le decisioni prese durante le missioni (anche secondarie) potrebbero cambiare notevolmente gli incontri che faremo in avventura. Appartenere a una certa gilda influenzerà anche l'atteggiamento dei personaggi non giocanti, il che, talvolta, renderà più o meno disponibili determinate missioni. Per fare un esempio pratico, se saremo dei mercenari non riceveremo lo stesso trattamento di favore garantito a maghi e paladini. Detto questo, in generale non avremo problemi a incontrare persone pronte a domandarci favori di ogni genere e la pagina di annotazioni nel nostro di diario di viaggio sarà presto piena. Purtroppo, sebbene avere la descrizione degli Incarichi tradotta in italiano sia d'indubbia utilità, ciò non elimina un difetto presente anche nella versione inglese. Le descrizioni delle missioni sul diario sono talvolta vaghe, il che, unito al fatto che è impossibile annotare la mappa, finisce per rendere problematico il ritrovamento del mandante di un certo compito, soprattutto agli inizi, quando non si conoscerà bene il territorio. Un ulteriore appunto va fatto alla trama del gioco, che ricalca eccessivamente la struttura dell'episodio precedente, e all'inventario, assolutamente caotico. Per il resto, ricco sotto tutti gli aspetti e proposto da Koch Media in una bella confezione di cartone con doppia copertina a un prezzo più che conveniente (19,99 euro), *Gothic II* è, a nostro parere, un'occasione da prendere al volo.

Silvia Mungo

IN ALTERNATIVA...

Gothic, Feb 02, 7
Il primo capitolo della serie, allegato a GMC di maggio 2004, è utile per comprendere fino in fondo i retroscena di *Gothic II*

Vampire - The Masquerade: Bloodlines, Nat 04, 9
L'ambientazione è più moderna, ma chi può resistere al fascino gotico dei vampiri?

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Piranha Bytes ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 055/3247352 ■ Prezzo € 19,90 ■ Sistema Minimo PIII 700, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,2 GB HD ■ Sistema Consigliato PIII 1,2 GHz, 512 MB DDR RAM, scheda 3D 64 MB ■ Età Consigliata 12+ ■ Multigiocatore No ■ Internet www.piranha-bytes.com

+ Mondo verosimile
+ Missioni coinvolgenti e varie
+ Finalmente tradotto!



− Controlli imperfetti
− Diario di viaggio scadente
− L'abbiamo aspettato un anno!

Uno dei migliori giochi di ruolo degli ultimi anni, finalmente in italiano e a un prezzo davvero allettante! Imperdibile.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	9

8½

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

HEARTS OF IRON 2

Paradox colpisce ancora, portando di nuovo la Seconda Guerra Mondiale sul nostro PC con un sistema ancora più sofisticato!



Se proprio vorremo affrontare la Seconda Guerra Mondiale con l'Ecuador, il gioco non farà nulla per impedircelo.



Gestiremo l'intera produzione industriale della nostra nazione da una singola schermata.

IN ITALIANO

Il distributore Leader ci comunica che *Hearts of Iron 2* verrà venduto con scatola, manuale e programma tradotti in italiano.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione del GMC abbiamo inserito il demo di *Hearts of Iron 2*, per iniziare a saggiarne le caratteristiche.

TRA tutti i giochi gestionali storici usciti sotto etichetta Paradox, *Hearts of Iron* non si era distinto come il migliore.

Limitato nello scopo (la Seconda Guerra Mondiale), dotato di un'Intelligenza Artificiale carente e notevolmente complesso, mancava del fascino e della sofisticazione di "rivali" come *Europa Universalis II* o *Victoria*. *Hearts of Iron* risultò però tra i titoli con il successo di vendite della società scandinava, mentre, parallelamente, una serie di patch pubblicate dagli sviluppatori e di Mod editi dagli appassionati ne limavano i difetti e ne accrescevano le potenzialità. Ora, con *Hearts of Iron 2*, possiamo veramente dire che il brutto anatroccolo è diventato cigno.

Il gioco simula a livello strategico-planetario il convulso periodo storico che andò dal 1936 (con la guerra italiana in Abissinia e la guerra civile spagnola), al 1947 (fine della Seconda Guerra Mondiale e inizio della guerra fredda). Alla guida di una qualsiasi delle nazioni del mondo, il nostro compito sarà gestire diplomazia, economia, politica interna e internazionale, produzione industriale, ricerca scientifica e, nella maggior parte dei casi, guerre. Naturalmente, scegliere stati come Germania, Russia, Stati Uniti o Giappone significherà quasi inevitabilmente trovarsi coinvolti nel gigantesco conflitto che incendiò il pianeta, mentre altre nazioni, come Spagna o Svezia, riusciranno a "giostrare" diplomaticamente, cercando di mantenere una preziosa neutralità (o di intervenire militarmente al



momento opportuno). Per quanto lo scoppio della Seconda Guerra Mondiale in sé non sia evitabile, *HoI 2* non costringe a seguire la Storia ed eventi come un'Italia neutrale fino al 1942 o l'invasione degli Stati

"Un sogno per gli appassionati della II Guerra Mondiale"

Uniti da parte dell'Asse potranno tranquillamente verificarsi. L'azione scorrerà in tempo reale, ma in ogni momento saremo liberi di mettere in pausa e dare gli ordini con calma.

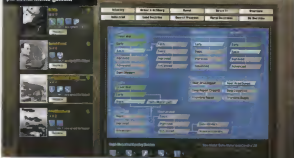
La lista dei miglioramenti rispetto al primo episodio è enorme. Il più importante è che i

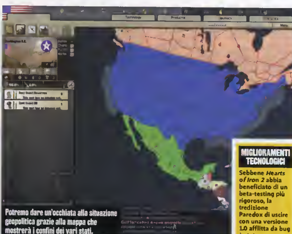
FOTO DI GUERRA

Hearts of Iron 2 offre quattro campagne e diversi scenari. Ogni campagna propone una diversa data di inizio: 1936 (la più interessante, con gli eventi che condussero alla guerra), 1939, 1941 e 1944. Gli scenari più piccoli si concentrano su momenti-chiave del conflitto, permettendo a tutti di giocare una battaglia in una o due serate, senza troppi grattacapi politici ed economici. La lista include l'occupazione della Cecoslovacchia, la guerra civile spagnola, l'invasione della Polonia, il conflitto Russo-Finlandese, l'invasione tedesca della Francia, le imprese di Rommel in Nord Africa, l'invasione della Russia, l'iniziale espansione giapponese, la battaglia aeronavale del Mar dei Coralli, Guadalcanal, la campagna d'Italia, lo sbarco in Normandia, l'offensiva delle Ardenne e due scontri ipotetici: l'invasione del Giappone e una guerra tra Brasile e Argentina.



combattimenti tra unità terrestri non richiederanno agli attaccanti di muovere nella provincia che cercheranno di conquistare, ma verranno iniziati immediatamente, non appena verrà dato l'ordine di avanzata, come se i nemici si scontrassero "al confine" tra i territori. Inoltre, unità che si troveranno in provincie adiacenti saranno in grado di appoggiare sia l'attacco, sia la difesa, senza muoversi. Sarà così consentito simulare meglio sfondamenti, impiego delle riserve e

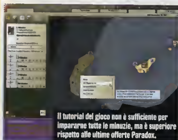

I progetti di ricerca verranno affidati a industrie o a individui particolarmente geniali.


Potremo dare un'occhiata alla situazione geopolitica grazie alla mappa che mostrerà i confini dei vari stati.

LA MINESTRA DEI MINISTRI

Uno dei nostri compiti sarà creare un adeguato Gabinetto di ministri che ci assisteranno nel governo. Potremo scegliere tra numerose figure storiche e perfino nominare uomini politici che, nella realtà, non vennero considerati, o furono silurati anzitempo dai loro capi di stato. Ogni politico avrà caratteristiche "filosofiche" e intellettuali che influenzeranno l'operato della nostra nazione nel settore di sua competenza. Inoltre, il nostro Paese avrà "caratteristiche culturali" come una società più o meno aperta, un governo autoritario o liberale e altre ancora.




Il tutorial del gioco non è sufficiente per impararne tutte le minuzie, ma è superiore rispetto alle ultime offerte Paradox.

mantenimento delle linee del fronte, laddove in *HoI* l'attacco sferrato da più province richiedeva che queste ultime restassero sguarnite, lasciando al loro posto voragini poco realistiche. L'intera interfaccia utente è stata ridisegnata, con un modo più funzionale per gestire la ricerca scientifica. Ora, ogni nuova tecnologia e dottrina militare viene sviluppata attraverso a un "progetto" affidato a una delle società o a dei "pensatori" realmente esistenti all'epoca, come i cantieri Ansaldo per l'Italia o l'ammiraglio Nimitz per gli Stati Uniti. Società e individui sono caratterizzati sia da campi di specializzazione (i cantieri Ansaldo, per esempio, hanno Elettronica, Costruzioni Navali e Cannoni Navali) sia da un livello di abilità – e questi due fattori determineranno la velocità del progresso. La sensazione di realismo è straordinaria, eppure l'insieme è più semplice rispetto a *HoI*. Se vorremo, per esempio, dei carri pesanti, basterà ordinare il loro sviluppo e ci penserà il computer a manovrare tra tutte le sotto-tecnologie necessarie. Altre due aree rivoluzionate sono il combattimento navale e la gestione dell'arma aerea. Il primo è senz'altro più realistico e tiene conto di fattori quali la distanza di ingaggio tra le flotte, l'ora del giorno e le condizioni atmosferiche; anche l'impiego delle portaerei è più verosimile e battaglie come quella di Midway ricorderanno lo svolgimento che hanno avuto nella realtà. La seconda è stata semplificata e si assegneranno le unità aeree a una certa "area di operazioni" (per esempio, la Normandia) lasciando che sia il computer a gestirle. Questa seconda innovazione, però, non è del tutto benvenuta, in quanto a volte manca la libertà di concentrare i nostri stormi in un punto critico (come in un tentativo di sfondamento).

Organizzazione dei convogli navali, assegnazione dei comandanti e altri elementi che, un tempo, rappresentavano un incubo di microgestione vengono controllati dalla I.A., lasciandoci l'opportunità di intervenire personalmente per aggiustare eventuali scelte di cui non siamo soddisfatti.

Gli ultimi titoli Paradox tendevano a essere deboli su due punti: i tutorial e i manuali (richiedendo talvolta, per capire cosa accadeva sullo schermo, l'impiego da parte del giocatore di poteri sovrannaturali). *HoI 2* offre un tutorial molto più puntuale, anche se non ancora realmente onnicomprensivo e, soprattutto, un ricco manuale ove ogni aspetto del gioco viene sviscerato.

Sul fronte dei difetti, è da segnalare la consueta pletora di bug che funesta la versione 1.0 di qualunque titolo Paradox. Fortunatamente, il supporto è sempre eccellente e una versione 1.1 è già disponibile. *Hearts of Iron 2* manca, inoltre, del vasto respiro storico di *Europa Universalis II*, risultando al tempo stesso più complesso. Nel suo genere, però, non esiste niente altro sul mercato che sia in grado di porsi sullo stesso livello.

Hearts of Iron 2 fa sembrare la prima puntata della serie poco più di un demo; per gli appassionati di storia della Seconda Guerra Mondiale è un sogno divenuto realtà.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

MIGLIORAMENTI TECNOLOGICI

Sebbene *Hearts of Iron 2* abbia beneficiato di un beta-testing più rigoroso, la tredizione Paradox di uscire con una versione 1.0 afflitta da bug è stata mantenuta. Fortunatamente, è già disponibile la versione 1.1, che corregge e migliore molti aspetti del combattimento terrestre, aereo, della gestione dei convogli e della diplomazia. La nostre recensione tiene conto di tali correzioni e consigliamo di recuperere l'aggiornamento a: www.paradoxplaza.com/files/patches/hoi2_v1.1.exe, o di aspettare uno dei prossimi CD/DVD di GMC. Inoltre, a causa di un errore di stampa, il manuale della versione inglese manca di 8 pagine, che possono essere scaricate dal sito ufficiale.

IN ALTERNATIVA...

Victoria, Feb 04, 8
Il "prequel" di *Hearts of Iron* copre la Storia del mondo dal 1836, al 1920. Probabilmente il gioco gestionale storico più complesso mai prodotto da Paradox.

War in the Pacific, Ott 04, 8
Un titolo gigantesco, che simula l'intera guerra nel Pacifico a livello di singola nave/singolo aereo, con turni da un giorno. Bello, ma complesso e molto lungo.

■ Casa Paradox ■ Sviluppatore Paradox ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 49,90
■ Sistema Minimo PIII 800, 128 MB RAM, 600 MB HD ■ Sistema Consigliato P4 1,7 GHz, 256 MB RAM
■ Età Consigliata N.D. ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.paradoxplaza.com

:: Tutta la II Guerra Mondiale
:: Ottimo manuale
:: Molti scenari minori



= Molto complesso
= Bug nella versione 1.0
= Tutorial poco esaustivo

La straordinaria evoluzione di *Hearts of Iron*, per un titolo che gli appassionati di strategia e storia militare non dovrebbero lasciarsi scappare.

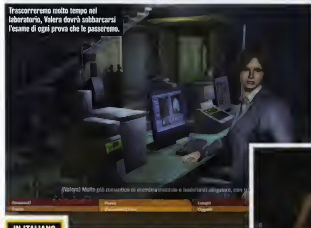
GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	8
SONORO	5	LONGEVITÀ	9

8½

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CSI: MIAMI

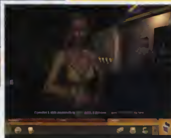
Dopo i due episodi ispirati alla serie classica, anche i colleghi della scientifica di Miami approdano sui nostri monitor, senza sfigurare (troppo) al confronto.

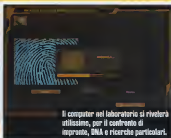

Trascorreremo molto tempo nel laboratorio, Valera dovrà sobbarcarsi l'esame di ogni prova che le passeremo.

GIUDIZIO FINALE

Al termine di ogni episodio, dovremo rispondere a cinque domande relative alle indagini. Dal colore delle pareti di un determinato ambiente, al nome scientifico di una sostanza stupefacente e altri dettagli simili. Se avremo prestato attenzione a tutto durante l'investigazione sapremo replicare correttamente, in caso contrario ne risentirà il voto finale. Un'ottima idea, per premiare la concentrazione del giocatore e la sua attenzione ai particolari!

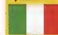





Il computer nel laboratorio si rivelerà utilissimo, per il confronto di impronte, DNA e ricerche particolari.

IN ITALIANO

Come per i due titoli precedenti, la traduzione di *CSI: Miami* è solo parziale. Manuale, documenti e sottotitoli sono stati tutti trasposti nella nostra lingua, mentre il parlato (recitato in maniera non troppo convincente) è rimasto in inglese.



IN ALTERNATIVA...

CSI: Dark Motives, Lug 04, 6
Interfaccia identica e stessa giocabilità, ma ispirato alla prima serie di "CSI".

Law & Order 2: Omicidio a Manhattan, Nat 04, 6
Un'avventura molto simile a *CSI: Miami*, dedicata a un'altra famosa serie poliziesca.

SE siamo appassionati della famosa serie investigativa e abbiamo già terminato i primi due titoli di *CSI*, Ubisoft ci dà modo di proseguire nel nostro lavoro, spostandoci a Miami per collaborare con gli esperti della sezione scientifica.

Come negli episodi precedenti, avremo a disposizione cinque casi da risolvere. Nei panni di un nuovo arrivato, verremo affiancati dai protagonisti della serie, capitanati da Horatio Caine.

Saranno a nostra disposizione un nutrito numero di accessori indispensabili per la moderna investigazione scientifica, dai tamponi per le tracce organiche, ai rilevatori di impronte, fino a gioielli tecnologici in grado di evidenziare prove assolutamente invisibili a occhio nudo.

In *CSI: Miami* non mancano i filmati di intermezzo con scenari della città, le animazioni che mostrano in dettaglio i particolari delle scene dei delitti man mano che le indagini proseguono, le ricostruzioni dei movimenti dei sospetti e le scene truculente come i macabri ritrovamenti e le analisi sui cadaveri. Tutto questo, però, poteva essere realizzato graficamente con molta più cura per i dettagli.

L'impressione generale, infatti, è di una notevole staticità: osserveremo i personaggi sempre nei medesimi posti, gli ambienti realizzati in maniera non proprio certosina e anche i colori non faranno gridare al miracolo.

D'altro canto, l'atmosfera generale è ben resa e sembra proprio di essere protagonisti del serial televisivo, e questo è il risultato migliore che il gioco poteva sperare di ottenere. L'interfaccia, semplice e comoda da utilizzare, ci consente di esplorare ogni ambiente e di utilizzare gli strumenti che desideriamo, alla ricerca di indizi sul campo. In laboratorio parteciperemo alle autopsie, chiederemo supporto all'investigatore (per ottenere mandati o informazioni supplementari) e, soprattutto, lavoreremo con un microscopio e un computer grazie a cui analizzare in svariate maniere le prove che avremo raccolto. Oltre a chiedere suggerimenti al personaggio del serial che, di volta in volta, ci accompagnerà, saremo liberi di attivare degli aiuti nell'interfaccia stessa.

"Saremo impegnati in cinque casi"

Ciò potrebbe causare una diminuzione del punteggio finale che *CSI: Miami* assegnerà a ogni episodio e che, secondo il risultato, sbloccherà una serie di sequenze bonus, quali filmati e mini giochi. In ogni caso, saremo liberi di riaffrontare ogni episodio a piacere, per raggiungere il punteggio massimo e svelare tutte le sequenze.

È probabile, comunque, che useremo qualche suggerimento, visto che parecchi indizi si dimostreranno un po' difficili da scovare e, a volte, saremo costretti a scandagliare le schermate con il mouse alla ricerca di qualcosa che non avremo ancora scovato.

Complessivamente, questo turno di servizio a Miami si rivela un'avventura piacevole per gli appassionati di "CSI"... forse meno appetibile per chi non sia un cultore della serie TV.

Roberto Camisana



■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore 369 Interactive ■ Distributore Ubisoft ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo € 29,99 ■ Sistema Minimo PIII 700, 256 MB RAM, 650 MB HD Scheda Video 16 MB ■ Sistema Consigliato PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB HD ■ Età Consigliata 16+ ■ Multigiocatore No ■ Internet http://csimiami.ubi.com

+ Piacerà ai fan della serie TV
+ Cinque casi a disposizione
+ Aiuti nel gioco e bonus sbloccabili



- Grafica non elaborata
- I casi non sono molto lunghi
- Doppiaggio poco espressivo

Saremo protagonisti di cinque episodi del serial televisivo. Unica pecca la brevità dei casi, mitigata dal numero di indizi che dovremo individuare.

GRAFICA 6 | GIOCABILITÀ 7
SONORO 6 | LONGEVITÀ 6

5½

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DARK FALL 2
IL SEGRETO DEL FARO

Una nuova avventura horror, con elementi fantascientifici, ci farà viaggiare nei segreti di un misterioso faro.

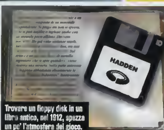


Intorno a questo faro ci saranno molte più tenebre di quelle della notte...

UN GUSTO PER L'ARTE

Come testimoniano le immagini in questa pagina, *Dark Fall 2* non utilizza il motore di *Half-Life 2* per gestire la veste grafica dell'avventura. L'autore, Jonathan Boakes, nesce comunque a dare una sensazione di grande qualità estetica, grazie ad alcune scelte compositive e cromatiche azzeccate. Mentre molte ambientazioni sono di "passaggio", e non presentano paesaggi particolarmente ricercati, altre inquadrature ricordano vere e proprie "nature morte", nonché stampe e foto dell'epoca.





Trovare un floppy disk in un libro antico, nel 1912, spezza un po' l'atmosfera del gioco.

SIAMO nel 1912, in Cornovaglia. Il nostro nome è Benjamin Parker e ci troviamo nella zona per tracciare delle mappe di uno sperduto angolo di questa regione inglese.

Fin da subito, un particolare colpisce la nostra attenzione: un grande faro non riportato su nessuna carta! Una notte, la luce del faro si spegne, e tocca proprio a noi prendere una barca a remi per andare a controllare cosa sia successo ai suoi tre addetti.

Non diremo altro! La trama di *Dark Fall 2*, seguito di una delle avventure più inquietanti del 2003, è così piena di sorprese ed elementi inaspettati, che perfino discuterne alcuni aspetti, diciamo così, "filosofici", rovinerebbe il gusto a chi la segue per la prima volta. Il gioco (realizzato, come il precedente, praticamente da un singolo sviluppatore: Jonathan Boakes), è una classica avventura grafica punta e clicca; il livello di produzione è artigianale ma, come un buon film, sono la storia, l'atmosfera e la qualità degli enigmi a scintillare. Dopo una prima parte abbastanza convenzionale, un evento particolarmente importante spalanca quello che è il vero mondo del gioco. Da questo punto in avanti, la scelta di come procedere è più o meno lasciata al giocatore, con una "non linearità" che non si incontra spesso nel contesto delle avventure. Gli enigmi sono numerosi, logici e non particolarmente complessi, anche se un piccolo difetto è che è estremamente facile mancare alcuni particolari (all'inizio un'intera sotto-sezione può essere completamente saltata, se non si sta attenti). *Dark Fall 2*, comunque, non ha vicoli ciechi e, se per qualche ragione ci troviamo bloccati, esiste sempre il modo di tornare indietro a vedere cosa abbiamo mancato. Tecnicamente, il programma ricorda i titoli di sette o otto anni fa, ma in una realizzazione di questo tipo è più importante valutare come grafica e sonoro rendono l'atmosfera della storia narrata.

> **"Gli enigmi sono numerosi e non troppo complessi"**

In tal senso, entrambi sono molto buoni: soprattutto all'inizio, i paesaggi e i piccoli particolari di contorno restituiscono una nostalgica idea di "Old England" – adattissima a una storia sovrannaturale!

L'accompagnamento musicale consiste, soprattutto, in melanconici passaggi di archi, mentre gli effetti sonori, sebbene non sofisticatissimi, vantano alcuni tocchi di classe, come il subliminale rumore del mare mentre guardiamo un dipinto raffigurante un vascello.

In definitiva, se vogliamo trovare un limite a *Dark Fall 2* questo sta proprio nella trama. Rispetto alla perfezione narrativa del primo episodio, il "sequel", pur con tutta la sua ricchezza di dettagli, ci ha un po' deluso, in particolare per l'introduzione di un elemento fantascientifico che, a nostro avviso, mal si adatta al tema horror-sovrannaturale della saga. La serie *Dark Fall* resta, comunque, un'eccellente testimonianza di come passione e creatività rimangano i valori più importanti nella realizzazione di un titolo. Un'avventura consigliata a tutti, principianti ed esperti!

Vincenzo Beretta



IN ITALIANO

Dark Fall 2: Il Segreto del Faro **è completamente tradotto e doppiato in italiano. I dialoghi sono pochi, ma la mole di testo è notevole, e il lavoro di traduzione rende più che bene la qualità "letteraria" dell'originale.**



IN ALTERNATIVA...

The Black Mirror, Nov 04, 8
Una bella avventura grafica dalle atmosfere inquietanti. Si fa perdonare anche il finale un po' affrettato.

The Longest Journey, Nat 00, 8
La storia di April, una studentessa del futuro che inizia a sognare paesaggi fantasy un tantino troppo realistici. Abbiamo allegato l'avventura a GMC di marzo 2004.

■ Casa The Adventure Comp. ■ Sviluppatore XXv Production ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 24,99 ■ Sistema Minimo PIII 450, 128 MB RAM, Scheda Video 8 MB, 950 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 600, 256 MB RAM ■ Età Consigliata 7+ ■ Multigiocatore No ■ Internet www.xxvproductions.co.uk/darkfall2

Un'avventura che soddisferà sia gli appassionati, sia chi desideri accostarsi per la prima volta a questo genere.

GRAFICA 6	GIOCABILITÀ 8
SONORO 7	LONGEVITÀ 7

7½

+ Svolgimento non lineare
+ Momenti di vera paura
+ Trama ricca di colpi di scena



- Fastidiosi elementi fantascientifici
- È facile mancare alcuni particolari
- Qualche problema di orientamento

GENERE: PIATTAFORME

SONIC HEROES

Dedicato a chi pensava che il signore degli anelli fosse solo quello di Tolkien...

IN ITALIANO

Fatta eccezione per il doppiaggio dei dialoghi tra i personaggi, *Sonic Heroes* presenta una traduzione in italiano accurata, grazie a cui è facile muoversi agilmente nei menu e comprendere le formazioni più corrette da assumere nel corso del gioco. L'unica pecca riguarda il libretto di istruzioni, presente solo in inglese.

CONTENUTI BONUS

I contenuti aggiuntivi presenti sul CD di gioco faranno certamente la gioia dei fan più sfegatati di Sonic. Sega è stata generosa con l'offerta di wallpaper (ben sei, disponibili nelle risoluzioni 800x600 e 1280x1024) e di puntatori animati per il mouse (12, a coprire tutti i protagonisti del gioco).



Il Team Chaotix può sfruttare le alucce di Charmy per superare uno sperone di roccia.

SONIC ALLA SECONDA

La modalità per due giocatori è composta da sette opzioni differenti, tutte tranne una (Action Race) da sbloccare raccogliendo gli emblemi nello Story Mode. Le possibilità per la bagarre in doppio vanno dalla semplice gara di velocità, alla competizione con i bob, alla battaglia, in cui bisogna cercare di spingere il proprio avversario fuori dal terreno di gioco.





Sonic è in grado di attaccare i nemici generando un vortice di aria.

DOPO aver dato spettacolo sulle console Sega, a partire dai primi Anni '90 sul Mega Drive, per arrivare al Dreamcast sul volgere del millennio, Sonic torna a far parlare di sé anche sul PC con un gioco ad altissimo tasso di velocità.

Sonic Heroes è la fedele conversione del titolo che, da un anno, rappresenta la massima espressione dell'Hedgehog su Xbox, PS2 e GameCube. Si tratta di una miscela esplosiva di piattaforme e azione in ambiente 3D, caratterizzata da un'ottima giocabilità nelle fasi di corsa e da alcuni problemi di visuale in quelle di combattimento. Il livello tipo vede uno dei quattro team disponibili nel gioco (Sonic, Rose, Dark e Chaotix) affrontare a velocità strepitosa incessanti serie di rampe e di balzi, cambiando continuamente formazione per riuscire a superare gli ostacoli e i nemici. A prescindere dalla squadra che si decide di impiegare, ogni componente del gruppo assolve a una funzione specifica. Nel caso del Team Sonic, il porcospino blu è deputato alle fasi di corsa vere e proprie, mentre Tails provvede a far volare i compagni e Knuckles si rivela micidiale nei combattimenti e nella distruzione dei massi che ostruiscono il percorso. Per quanto importante ai fini del cronometro, la selezione del capofila risulta decisiva solo in rari frangenti del gioco, segnalati da inequivocabili messaggi che comunicano la necessità di una particolare formazione. Ciò significa che restare bloccati è praticamente

> **"Ogni componente del team ha una funzione specifica"**

impossibile e che l'unica conseguenza di un cambio mal congegnato è il tempo fatto segnare alla fine del livello. Tale elemento rende *Sonic Heroes* estremamente godibile per la totalità del pubblico e ne aumenta l'indice di rigiocabilità, visto che ogni sezione può essere affrontata nuovamente, così da limare i minuti di percorrenza.
I problemi, però, non mancano. Innanzi tutto, esiste un dislivello qualitativo tra le sezioni di corsa sfrenata e quelle più statiche riservate al combattimento. Nelle prime, il posizionamento dell'inquadratura è esemplare, in quanto consente di capire sempre la giusta direzione da prendere per raccogliere il massimo degli anelli, mentre nelle seconde lascia parecchio a desiderare e impedisce il rapido rilevamento dei nemici, malgrado gli spostamenti della telecamera si possano controllare con lo stick analogico di un joypad (vivamente consigliato).

Un ulteriore difetto di *Sonic Heroes* si riscontra nel motore grafico, che in ripetute circostanze manifesta rallentamenti fastidiosi, anche se si gioca con dei requisiti di sistema superiori a quelli consigliati.

Primoz Skulj



IN ALTERNATIVA...

Rayman 3: Hoodlum Havoc, Apr 03, 8
Uno dei migliori esponenti del genere piattaforme su PC. Un titolo che ha nella giocabilità bilanciata il proprio asso nella manica

Sonic Adventure DX, Apr 04, 6
Un classico per Dreamcast riproposto su PC con l'aggiunta del Mission Mode e di alcuni segreti da sbloccare. Interessante, ma solo per chi ama studiare la storia dei videogiochi

■ Casa Sega ■ Sviluppatore Sonic Team ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo € 29,99 ■ Sistema Minimo PIII 866, 128 MB RAM, 800 MB HD, Scheda 3D 16 MB ■ Sistema Consigliato P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB ■ Età Consigliata 3+ ■ Multigiocatore Stesso PC ■ Internet www.toughteam.com

- Velocità allo stato dell'arte
- Giocare di squadra è fantastico
- Livelli sfavillanti di colori



- Si finisce in un paio di serate
- Sonoro poco efficace
- Si segnalano cali di frame rate

Inutile nascondere che *Sonic Heroes* ha un'anima "da console". Un titolo da apprezzare in tutta la sua velocità, osservando estasiati la geometria audace dei livelli.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	5

7

GENERE: PARTY GAME

MOVE2PLAY

Su le mani, ma state tranquilli, non è una rapina!





Grazie a una semplice webcam, *Move2Play* è capace di riconoscere visivamente i movimenti del giocatore.



Durante il gioco, si possono anche scattare delle foto.



Per la prima volta, l'impatto grafico generato a video può essere influenzato dall'aspetto estetico del giocatore. Con risultati a volte improponibili.



GIOCARE con il computer senza mouse, joystick e tastiera può suonare un po' come andare in bicicletta senza mani. In realtà, oggigiorno basta munirsi di una semplice webcam per mimare al proprio PC i comandi più disparati.

Nell'anno 2005, il riconoscimento visivo pare un po' la scoperta dell'acqua calda, eppure è stato solo dopo l'inaspettato successo ottenuto dall'EyeToy (la telecamerina per PlayStation 2) che si è iniziato a intravedere un impiego più ludico per le tante webcam installate sui computer domestici.

A differenza di *Camgoo*, il cui demo è stato inserito nel CD e DVD demo allegati alle rispettive edizioni di GMC lo scorso Natale, *Move2Play* non fa ricorso alla terza dimensione, ma si accontenta di sovrapporre semplici immagini bidimensionali sulla ripresa effettuata dalla webcam. Ogni movimento viene rilevato e trasformato da fondale a particolare capace di interagire con gli elementi generati dal computer. L'unico difetto di questo sistema è che l'ostacolo fisico del giocatore viene preso in considerazione solo se in movimento. Nel caso in cui, infatti, decidessimo di rimanere immobili, vedremmo gli oggetti passare attraverso la nostra stessa immagine come se fosse quella di uno spirito impalpabile.

I vari giochi presentano obiettivi di diversa natura, ma alla fine si tratta sempre di colpire con la propria figura gli oggetti o, eventualmente, di schivarli.

> **"Permette di sentirsi parte integrante del gioco"**

Il sistema di controllo è ben collaudato e, per sentirsi veramente parte integrante del gioco, basta calibrare correttamente la sensibilità della webcam.

Superato l'impatto iniziale, durante il quale si tende a riproporre i movimenti circoscritti cui si è abituati con mouse e tastiera, ci si può sbizzarrire in un vero e proprio balletto. Le sfide proposte da *Move2Play* (sul CD sono presenti cinque giochi, cui se ne aggiungono altrettanti scaricabili da Internet) sono tutte concettualmente molto semplici e, proprio per l'intuitività offerta dal metodo di controllo, ben si prestano a un pubblico di bambini.

Ciò non toglie che anche i più grandicelli possano divertirsi per qualche istante. Mal che vada, finiranno con il riciclare la webcam (*Move2Play* costa 29 euro con la webcam a corredo, 19 senza) per videochattare su Internet.

Alessandro Polli

GIOCHI ALLO SPECCHIO

Specchiandosi nella webcam, il giocatore potrà cimentarsi in cinque diverse attività. C'è la modalità Music Star, in cui bisogna suonare delle campanelle seguendo uno spartito. Con il Il Re della Giungla è necessario, invece, raccogliere prelibati frutti tropicali stando ben attenti a non toccare ragni e serpenti. Non meno difficile risulta L'intrepido Marinaio, in cui il giocatore deve cercare di tappare le falle di un sommergibile poco affidabile. Nelle modalità Buona caccia e Chicken Hunt, infine, si tratta di catturare, rispettivamente, oggetti commestibili e pennuti d'ogni specie. A questi minigiochi se ne aggiungono altri cinque, scaricabili dal sito ufficiale di *Move2Play*.

IN ALTERNATIVA...

Camgoo
Sfrutta l'immagine stessa del giocatore per proiettarlo nel bel mezzo di simpatici scenari 3D interattivi. Abbiamo inserito il demo di *Camgoo* sul CD/DVD nelle rispettive edizioni di GMC di Natale 2004

■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Media Art** ■ Distributore **Imp. Par.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19/29** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Webcam USB 640x480 a 15 FPS** ■ Sistema Consigliato **PIII 1 GHz, 256 MB RAM** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Multigiocatore **stesso schermo** ■ Internet **www.move2play.it**

- **Nessuna periferica di mezzo**
- **Il giocatore è sempre protagonista**
- **Immediatezza ai massimi livelli**



- **Qualche movimento va a vuoto**
- **Grafica essenziale**
- **Longevità limitata**

***Move2Play* riesce a proiettare il giocatore nel vivo dell'azione servendosi di una semplice webcam.**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	6

6 1/2

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

IMPERIUM
LE GRANDI BATTAGLIE DI ROMA

Prepariamoci a fronteggiare Egiziani, Britanni e Germani, con il rivoluzionario sistema di conquista in tempo reale!



Utilizzando l'Impero Romano, potremo avvalerci del prezioso contributo del Colosseo per generare i possenti gladiatori.

UNA CONQUISTA TIRA L'ALTRA...



La modalità Conquista rappresenta una vera e propria novità per quanto riguarda la serie di *Imperium*. In pratica, scegliendo una delle sette civiltà presenti nel gioco, saremo in grado di conquistare l'intera mappa geografica del conflitto attraverso una serie di scontri. La popolazione selezionata all'inizio influenzerà non solo il percorso di espansione, ma anche il nostro modo di giocare, grazie ai punti di forza legati al territorio e alle unità disponibili.

IN ITALIANO

Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma è completamente tradotto in italiano sia per quanto riguarde i dialoghi, sia per i manuali in versione cartacea e a colori!






Gestire le cruente battaglie senza mettere in pausa si rivelerà una sfida nella sfida.

GLI EROI

Come in *Le Guerre Puniche*, gli eroi rivestiranno un ruolo importante anche nel seguito/espansione e saranno dotati di cinque abilità esclusive che saranno potenziabili guadagnando esperienza. Starà e noi, quindi, la scelta di ordinare una "Marcia Forzata", per muovere più velocemente il nostro esercito, o di sfruttare "l'Audacia" dei Cartaginesi per affrontare gli eserciti avversari, così come "Le Gesta", "L'euforia" e la "Chiamata alla Difesa" si riveleranno davvero un prezioso aiuto in battaglia.



DOPO avere studiato per anni le imprese di Annibale contro le legioni romane solo sui libri di scuola, nel maggio dello scorso anno, grazie a *Imperium RTC - Le Guerre Puniche*, avevamo avuto l'occasione di riviverle sui nostri monitor.

Il titolo targato FX Interactive aveva giustamente guadagnato il bollo di "Vero Affare", grazie a un prezzo assolutamente concorrenziale e a una struttura di gioco estremamente valida e ricca di interessanti novità. A distanza di meno di un anno, ecco puntualmente arrivare l'attesa "espansione" che, però, non richiede *Le Guerre Puniche* per essere gustata. Il problema, dunque, è quello di valutare un prodotto non completamente originale.

Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma si rivela un vero e proprio seguito, con numerose novità sostanziali e un ricco bagaglio di missioni storiche, capaci di tenere impegnanti anche gli utenti più esperti. Se, da un lato, la struttura di gioco è rimasta

> **"Affronteremo ben dodici nuove sfide"**

invariata, consolidando il concetto di conquista in tempo reale, gli sviluppatori hanno puntato tutto sulla presenza delle missioni inedite. Nel primo capitolo erano presenti solo due "Avventure", ovvero situazioni basate su eventi realmente accaduti, mentre in questo avvincente seguito saremo chiamati a confrontarci con ben dodici nuove sfide, equamente suddivise tra le sette civiltà disponibili. Fanno il loro ingresso in campo, infatti, tre formidabili "potenze" dell'epoca, quali Egiziani, Britanni e Germani, ognuna dotata di unità militari caratteristiche.

Impareremo, così, a conoscere il devastante impatto bellico dei carri egiziani, la forza e il coraggio dei temibili Highlander, e la sagacia tattica delle spietate e furtive Valchirie, tanto per citare quelle più rappresentative.

Particolarmente interessante anche la modalità Conquista; un vero e proprio gioco aggiuntivo che ci consentirà di guidare la nostra civiltà preferita fino a trasformarla in un Impero, conquistando i territori confinanti ed espandendo i nostri domini in tutto il mondo conosciuto.

Rimangono invariate la possibilità di sfruttare l'ottimo editor, per generare mappe da utilizzare in modalità multiplayer o per ricreare delle battaglie storiche a nostro piacimento, oltre alla scontata libertà di confrontarsi contro l'Intelligenza Artificiale in scenari aperti. L'unica nota dolente è

GUERRA ULTRALAMPO ATTRAVERSO L'EUROPA

Tra le novità di questa espansione, è doveroso sottolineare la presenza di numerose battaglie storiche, che potranno essere giocate capeggiando le legioni romane o i loro acerrimi nemici. Ecco una veloce panoramica delle ricostruzioni più importanti:

CARTAGO – SCIPIO

SBARCO IN AFRICA – 204 A.C. Per indurre Annibale alla ritirata, dopo le numerose vittorie nella penisola italica, il Senato romano affida a Scipione l'incarico di attaccare l'esercito cartaginese in patria.

HISPANIA – SCIPIO AEMILIANVS

L'ASSEDIO DI NUMANZIA – 134 A.C. Dopo anni di inutili assedi, il Senato affida a Scipione l'Emiliano il compito di sottomettere definitivamente l'inespugnabile roccaforte di Numanzia.

GALLIA – JVLIVS CAESAR

L'ACCERCHIAMENTO DI ALESIA – 52 A.C. Cinque legioni romane comandate nientemeno che da Giulio Cesare assediano la città di Alesia, per sferrare un colpo decisivo all'esercito dei Galli.

AEGYPTVS – OCTAVIVS AVGVSTVS

AUGUSTO SUL NILO – 31 A.C. Le legioni di Ottaviano si preparano a prendere possesso della terra dei faraoni. Misureremo il nostro genio militare nella battaglia di Azio, all'imbocco del golfo di Ambracia.

BRITANNIA – AGRICOLA

LA CONQUISTA DELLA BRITANNIA – 77 D.C. Ripercorriamo le imprese del tribuno Gneo Giulio Agricola nella difficile conquista della Britannia. Una battaglia ardua, contro un nemico esperto nella tattica delle imboscate.

GERMANIA – MARCVS AVRELIVS

MARCO AURELIO IN GERMANIA – 167 D.C. Guidiamo l'imperatore Marco Aurelio al comando del più grande esercito conosciuto, per annientare gli invasori barbari ed espellerli oltre il confine del Danubio.



Per sopraffare il nemico, sarà indispensabile utilizzare le formazioni di combattimento comandate dai nostri eroi.

SETTE CIVILTA' PER UN GIOCATORE...

Un'altra novità di *Le Grandi Battaglie di Roma* è rappresentata dalla possibilità di guidare in battaglia tre nuove civiltà, che vanno ad aggiungersi alle quattro presenti nel precedente capitolo: *Imperium RTC - Le Guerre Puniche*. In totale, le popolazioni disponibili saranno quindi sette: Cartaginesi, Egiziani, Iberici, Britanni, Galli, Germanici e naturalmente le legioni romane, con unità esclusive sia del periodo repubblicano, sia di quello imperiale.





Le miniere servono come punti di collegamento tra territori distanti all'interno della mappa di gioco.



rappresentata dal motore grafico, ancorato all'ormai obsoleta visualizzazione bidimensionale, che se da un lato permette di far girare il gioco anche su configurazioni non proprio all'avanguardia, dall'altro non spinge a gridare al miracolo per varietà di effetti e dettaglio.

Rimane, però, l'unico neo di un titolo valido, ricco di tocchi di classe e di interessanti spunti innovativi, come il metodo di approvvigionamento delle risorse e la possibilità di utilizzare eroi che accumulano esperienza e sono in grado di aumentare di conseguenza le proprie abilità.

Queste ultime saranno principalmente passive, ovvero non mirate al potenziamento del condottiero, e intelligentemente suddivise tra difensive, offensive e strategiche. Buono anche il comparto sonoro, soprattutto per quanto riguarda i dialoghi, discretamente recitati e ricchi di enfasi, mentre le musiche di accompagnamento rimangono nella norma.

Un ultimo approfondimento è indispensabile per valutare il livello di complessità di *Le Grandi Battaglie di Roma*. Dal punto di vista strategico, non ci sono particolari difficoltà: le missioni sono impegnative, ma non impossibili, e la facoltà di salvare a piacimento è una garanzia per i giocatori più riflessivi e poco avvezzi agli scontri frenetici, tipici di alcuni titoli del genere.

I più esperti, invece, troveranno leggermente ostico il controllo delle unità e delle formazioni, così come la visualizzazione della mappa di gioco, che si discosta leggermente dalla classica struttura degli strategici in tempo reale.

Difficile, però, stabilire quale sia il metodo migliore. Se, a rigore di logica, andrebbe privilegiato il sistema più diffuso, è anche vero che questo porterebbe, a lungo andare, a una stagnazione del genere, cosa poco auspicabile in un panorama videoludico cronicamente asfittico.

Lasciamo, quindi, ai lettori l'ardua sentenza, sottolineando che la manualistica è un punto di forza assoluto di *Imperium - Le Grandi Battaglie di Roma*, vera mosca bianca in una corsa suicida al risparmio cartaceo. In definitiva, siamo di fronte a un titolo completo, un'espansione che andrebbe considerata tale solo per la presenza di un motore di gioco identico al passato, ma capace di aggiungere nuove unità, missioni e addirittura modalità di gioco, mantenendo quanto di buono si era visto nel capitolo precedente.

Christian Boscolo GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Il punto di riferimento per i giochi strategici in tempo reale di ambientazione storica. Un capolavoro con cui ogni appassionato dovrebbe confrontarsi.

Praetorians, Apr 03, 8
Altro esempio di strategia in tempo reale applicata alle legioni romane. Una valida alternativa per chi vuole approfondire la conoscenza di uno degli eserciti più devastanti di tutti i tempi.

■ Casa FX Interactive ■ Sviluppatore Haemimont Games ■ Distributore Power Up ■ Telefono 02/783676 ■ Prezzo € 19,95 ■ Sistema Minimo PIII 500, 128 MB RAM, 650 MB HD, Scheda video 8 MB ■ Sistema Consigliato PIII 1GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Età Consigliata 12+ ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.fxplanet.com

:: Richieste hardware ridotte
:: Grande varietà di unità e mezzi
:: Prezzo concorrenziale



= Grafica datata
= Difficile il controllo delle unità
= Intelligenza Artificiale carente

Un'interessante variazione sul tema della strategia in tempo reale. Ottima espansione "a sé stante", che non deluderà gli appassionati.

GRAFICA 6	GIOCABILITÀ 7
SONORO 7	LONGEVITÀ 8

7½

GENERE: STRATEGIA A TURNI

ALEXANDER THE GREAT

Riuscirete a ripercorrere la strada di Alessandro, dalla Macedonia all'India?





Quando due unità combattono, vengono presi in considerazione tutti i fattori, quali l'arma, la corazza, l'eventuale attacco sul retro, e via dicendo.



Il dettaglio grafico, nella sua semplicità, ritrae in modo storicamente accurato le unità del periodo di Alessandro.

SOLO VIA INTERNET

Alexander the Great non è distribuito ufficialmente in Italia: potrete acquistarlo nei negozi specializzati che importano giochi da oltreoceano, o via Internet, tramite il sito di Matrix Games (www.matrixgames.com). Il titolo, ovviamente, è tutto in inglese.

NON cadete nell'errore di scambiare questo titolo per l'*Alexander* prodotto da Ubisoft e recensito il mese scorso. Matrix Games, casa che da tempo si dedica totalmente alla produzione di giochi di strategia per veri appassionati, ha infatti pubblicato un gioiello della strategia a turni ispirato alle gesta di Alessandro il Grande.

Il titolo completo è *Tin Soldiers – Alexander the Great*, dove per "Tin Soldiers" si intendono proprio i soldatini di piombo pitturati e impiegati da migliaia di appassionati nel mondo per ricreare, su superfici più o meno grandi, i grandi scontri della Storia. In effetti, *Alexander the Great* è la versione computerizzata di una battaglia combattuta con un wargame da tavolo, con tanto di "manona" che toglie la basetta quando le perdite raggiungono un livello critico.

Come in ogni gioco di guerra che si rispetti, l'azione è divisa in turni. Tuttavia, gli sviluppatori di *Alexander the Great* hanno introdotto un sistema "in contemporanea", grazie a cui i due giocatori impartiscono gli ordini a ogni unità, poi i movimenti e gli scontri avvengono seguendo il valore di iniziativa della singola basetta, quindi amici e nemici insieme. Tale sistema, che ricorda quello dell'eccellente *Combat Mission*, rende molto più dinamico il combattimento,



Le unità si muoveranno in modo realistico e, quindi, piuttosto rigido.

evitando che il giocatore umano e il computer compiano delle mosse "misurate". Dato che un'unità nemica, per esempio, può decidere di ritirarsi, stare ferma o attaccare, non è consentito prevedere l'azione migliore in modo

"Un gioiello per chi ama i giochi di guerra a turni"

definitivo. Il sistema a turni contempla anche delle mosse di reazione (in caso di una carica vittoriosa, per citare un caso) e la facoltà di mettere delle unità in riserva. Queste ultime saranno in grado di eseguire degli ordini dopo che tutte le altre forze avranno combattuto.

Il gioco prevede una campagna articolata su una mezza dozzina di battaglie tra le più celebri di Alessandro: sono un po' pochine, ma bisogna considerare che il più delle volte dovrete ricombattere lo stesso scontro almeno due o tre volte, per arrivare a demoralizzare il nemico senza troppi intoppi.

Alexander the Great è una perla per chi ama i giochi di guerra a turni. Se cercate un vero wargame ispirato alle gesta di Alessandro, avete trovato il titolo che fa per voi. Se, invece, statistiche e turni vi spaventano, e preferite titoli più immediati "alla *Warcraft*", statene ben lontani.



Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Il titolo di strategia che mette d'accordo appassionati di Storia e videogiocatori

Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin, Gen 03, 8
Uno splendido gioco strategico a turni, ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale

■ Casa Matrix Games ■ Sviluppatore Kolos Works ■ Distributore Imp. Parallela ■ Telefono N.D. ■ Prezzo € 39 ■ Sistema Minimo PIII 500, 128 MB RAM (256 con XP), Scheda video 64 MB, 450 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 700, 256 MB RAM ■ Età Consigliata N.D. ■ Multigiocatore Via e-mail ■ Internet www.matrixgames.com

+ Sistema a turni splendido
+ Realismo storico sorprendente
+ Possibilità di giocare online via mail



− Solo una dozzina di battaglie
− Graficamente ai minimi termini
− Controlli leggermente contorti

Per chi ama i giochi di strategia a turni, è un paradiso. Per tutti gli altri, un incubo. Peccata per il ridotto numero di battaglie.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7



GENERE: GIOCO DI RUOLO

GOLDEN LAND

Un gioco di ruolo in cui gli orsi sono più frequenti dei gargoyle!



L'inizio della nostra avventura, in cui verremo a scoprire che non siamo eroi... per il momento!

LE REGOLE DEL GIOCO



Il sistema di regole alla base del gioco e, forse, la parte di valore più elevato di *Golden Land*. Tra le sette statistiche di base e le numerosissime abilità derivate e secondarie, potremo costruire il nostro personaggio nel modo che più ci aggraderà e, con l'aumentare dell'esperienza e dei livelli, riusciremo a farlo crescere esattamente nel modo in cui desidereremo.



La piazza del mercato è caotica, come in ogni GdR fantasy che si rispetti.

SOLTANTO IN INGLESE

Golden Land non è tradotto nella nostra lingua, ma non c'è da preoccuparsi: il livello dei dialoghi non raggiunge mai vette troppo elevate e una conoscenza anche soltanto media della lingua di Shakespeare sarà più che sufficiente a comprendere ogni dialogo o descrizione del gioco.

QUEST' ultima fatica dal Paese del Generale Inverno vorrebbe presentarsi come un GdR di stampo classico, ispirato a capolavori quali *Baldur's Gate* o *Planescape: Torment*.

L'ambientazione si rivela originale sin dai primi momenti di gioco: un pianeta diviso da barriere naturali, che nelle sue regioni si è sviluppato in modi sensibilmente diversi, ispirati a culture esistenti nella realtà, come l'antica Russia o le popolazioni arabe. Molto meno originale la trama, che presenta un mondo minacciato dalla solita antica divinità malvagia e ci affibbia il ruolo dei proverbiali salvatori della patria.

L'interazione con l'ambiente non è eccellente. L'unica cosa che si potrà fare sarà cliccare sui personaggi non giocanti per parlare con loro, su alcune porte per aprirle e su sporadiche casse che conterranno oggetti di vario tipo, a volte ben poco inerenti alla zona in cui ci troveremo. I dialoghi con i personaggi con cui avremo a che fare nel corso delle nostre peripezie mancheranno di ispirazione e ci ritroveremo a sentire le stesse cose dette da abitanti di città diverse. Anche il nostro gruppo di eroi lascerà a desiderare: i compagni d'avventura non avranno personalità e l'unico discorso che riusciremo a intavolare con loro sarà legato a poche scelte tattiche.

Ciò è decisamente un peccato, visto che alcuni sono ben concepiti, come un cavaliere Non Morto rimasto prigioniero in una roccia a causa di un incantesimo. Le "quest" che affronteremo sono strutturate abbastanza bene e spesso saremo stupiti da colpi di scena che non ci saremmo aspettati.

> **"Golden Land si rivela una mezza delusione"**

Fra trama principale e incarichi secondari avremo parecchio da fare: almeno da questo punto di vista, gli sviluppatori si sono impegnati a sufficienza e, laddove l'interazione è mediocre, ci pensano le numerose missioni a creare l'illusione di un contesto vivo e dinamico. I mostri che affronteremo risulteranno anch'essi originali, come l'ambientazione che li vedrà protagonisti: tratti essenzialmente dal folklore popolare russo (quindi abbastanza "nuovi" per il popolo italico), saranno una gradita ventata d'aria fresca in un panorama che, spesso, ristagna nei limiti dello stereotipo. Valido anche il sistema di combattimento, a turni, che consente una gestione ragionata degli scontri.

Dal punto di vista tecnico, siamo su un livello decisamente insufficiente; tuttavia, le ambientazioni in cui ci muoveremo sono disegnate in grafica 2D e la particolarità di veder comparire sul nostro personaggio ogni oggetto con cui lo equipaggeremo è una chicca gradita. L'audio, poi, non manca di effetti gradevoli.

Tirando le somme, *Golden Land* si rivela una mezza delusione. È ricco di buone idee, ma anche di difetti (quali la scarsa interazione) che non hanno motivo di esistere al giorno d'oggi. Agli appassionati di GdR potrebbe piacere; coloro che non gradiscono il genere non cambieranno idea solo per *Golden Land*.

Andrea Giongiani

IN ALTERNATIVA...

Neverwinter Nights, Ott 02, 9
L'ambientazione è quella classica dei Reami Dimenticati di "D&D" e le avventure non mancano, anche grazie alle due espansioni ufficiali e ai moduli creati dagli appassionati.

Morrowind, Mag 03, 9
Un capolavoro che offre libertà assoluta e fantastiche ambientazioni. In italiano grazie alla patch dell'ITP

■ Casa Russobit ■ Sviluppatore Burut ■ Distributore Importazione Parallela ■ Telefono N.D. ■ Prezzo € 29,90 ■ Sistema Minimo PII 433, 128 MB RAM, 1,1 GB HD ■ Sistema Consigliato PIII 700, 256 MB RAM ■ Età Consigliata N.D. ■ Multiglocatore Internet ■ Internet www.goldenland-rpg.com

- Ottimo sistema di regole
- "Quest" numerose e ben fatte
- Ambientazione originale



- PNG privi di personalità
- Trama scontata
- Grafica anacronistica

Un titolo che piacerà solo agli appassionati. Peccato per i suoi difetti, che lo allontanano da una valutazione più alta.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

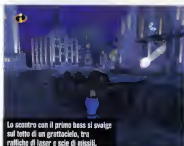
5

GENERE: AZIONE

GLI INCREDIBILI

UNA "NORMALE" FAMIGLIA DI SUPEREROI

Quando il mondo è in pericolo, non rimane che fare affidamento sui supereroi, anche su quelli in pensione.



Lo scontro con il primo boss si svolge sul tetto di un grattacielo, tra raffiche di laser e scie di missili.



GLI INCREDIBILINI



Il film di Pixar è piaciuto a tutti, anche ai grandi che, quindi, non esiteranno a rivivere le avventure della super famiglia sul monitor del PC. A causa del sistema di controllo impreciso, però, il titolo potrebbe mettere in difficoltà i videogiocatori in tenera età, ovvero quelli cui è dedicato un secondo prodotto, intitolato *Gli Incredibili: Quando il Pericolo Chiama*. La vicenda narrata rimane fedele alla pellicola, ma la giocabilità abbandona l'azione 3D per entrare in un universo di mini-giochi arricchiti da una lieve sfumatura didattica, atta a stimolare la logica, la creatività e l'associazione.

IN ITALIANO

Gli Incredibili propone un doppiaggio ottimo, grazie a cui si riesce ad apprezzare al meglio la convincente trama del gioco. È efficace anche la traduzione del menu.



IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia: Spirito Guerriero, Dic 04, 9
Uno dei migliori giochi d'azione disponibili sul mercato. Di gran lunga superiore a *Gli Incredibili*, anche se privo di una ispirazione cinematografica

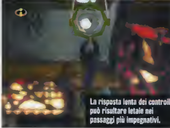
Spider-Man, Giu 02, 7
Un supereroe da prendere molto più sul serio de *Gli Incredibili*, per esplorare ambientazioni a 360 gradi e dondolarsi liberamente tra i grattacieli

IL film "Gli Incredibili", co-prodotto da Disney e Pixar, è stato uno dei maggiori successi del periodo prenatalizio.

La vicenda, che è poi la stessa utilizzata da THQ per la sua trasposizione videoludica, racconta le gesta di una famiglia di supereroi, condannati al prepensionamento forzato per via di alcuni inconvenienti di percorso (leggi, distruzioni durante la lotta contro il male).

Sviluppare un videogioco partendo da una pellicola digitale di altissima qualità significa avere già completato metà del lavoro. Non c'è bisogno, infatti, di inventarsi una trama appassionante, né di creare dei protagonisti capaci di suscitare la simpatia del pubblico. È già tutto pronto a dare vita allo show, che nel caso de *Gli Incredibili: Una "Normale" Famiglia di Supereroi* si traduce in uno spettacolo 3D basato sul combattimento e, in minima parte, sull'esplorazione.

Quattro sono i personaggi impegnati nella lotta contro il folle Buddy, fan deluso di Mr. Incredibile, che ordisce un piano per vendicarsi del suo ex idolo. Il protagonista principale è il capofamiglia in persona, supereroe a tutta forza, capace di abbattere pareti e di affrontare a suon di sganassoni nemici di ogni risma. Sua moglie Elastigirl, invece, ha il vantaggio dell'allungabilità, che le permette di colpire gli assalitori anche quando si trovano a notevole distanza. Ultimi, e per una volta anche in ordine di importanza, sono i figli Violetta e Flash. La principale caratteristica della prima è di diventare invisibile, mentre il secondo dispone di una velocità esorbitante.



La risposta lenta dei controlli può risultare letale nei passaggi più impegnativi.

> "Non si combinano mai le abilità dei singoli eroi"

I super quattro vengono utilizzati uno per uno durante i 18 livelli, per superare sezioni congegnate apposta in modo da esaltare i loro poteri speciali. Capita, così, di dover sfrecciare per strada con Flash e di muoversi agilmente sui tetti con Elastigirl, ma mai di combinare le abilità dei singoli.

Questo è un primo difetto, che tuttavia viene minimizzato dal peggiore dei mali che possano cogliere un videogioco: l'imprecisione del sistema di controllo. Sbagliare perché non si è pratici con i tasti è giusto, e ciò accade molto di rado ne *Gli Incredibili*, ma precipitare nelle fiamme perché il protagonista compie un paio di passi in più di quanto richiesto è inammissibile, proprio come è intollerabile che si venga colpiti da un missile perché l'ordine di spostarsi impiega del tempo per passare dalla tastiera, alle gambe del supereroe.

Per il resto, il titolo di THQ non presenta ostacoli e merita la sufficienza, voto più che onorevole in un panorama spesso frustrante come quello degli "spin-off" cinematografici.

Primoz Skulj



■ Casa THQ ■ Sviluppatore Heavy Iron Studios ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo € 44,99 ■ Sistema Minimo PIII 800, 256 MB RAM, 660 MB HD, Scheda 3D 32 MB ■ Sistema Consigliato P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Età Consigliata 3+ ■ Multigiocatore No ■ Internet www.halifax.it

:: Versione ludica di un capolavoro
:: Molti livelli, molte sfide
:: Quattro super protagonisti



= Sistema di controllo da rivedere
= Grafica da multiformato
= Inquadrature imprecise

Un valido videogioco ispirato a un film. Non convince pienamente a causa di un sistema di controllo abbastanza impreciso.

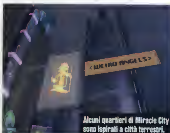
GRAFICA 6	GIOCABILITÀ 5
SONORO 7	LONGEVITÀ 6

6½

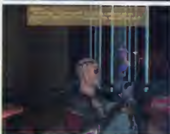
GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

SABOTAIN BREAK THE RULES

In missione di sabotaggio oltre le linee nemiche, un agente del futuro inizia a scoprire alcune verità scomode sui suoi datori di lavoro…



Alcuni quartieri di Miracle City sono ispirati a città terrestri.



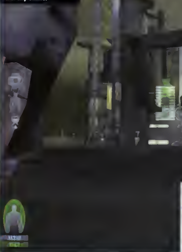
IN ITALIANO

Gioco, scatola e manuale di *Sabotain* sono tradotti in italiano, ma il programma non è doppiato. Questo crea problemi unicamente con le risposte "generiche" che ci danno i personaggi non importanti, dal momento che tutte le conversazioni utili ai fini del gioco sono sottotitolate. Ogni tanto, però, capita di imbattersi in una stringa di caratteri non tradotta.



STRADE DI CITTA'

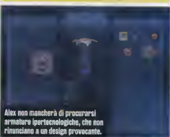
Gli spostamenti in città avvengono grazie a una mappa elettronica che permette di "teletrasportarsi" all'ingresso dei luoghi già visitati - mentre la prima volta che ci recheremo da qualche parte dovremo fare la strada a piedi. Ogni tanto, a Miracle City, scoppieranno conflitti a fuoco tra bande, e non sarà raro trovarsi coinvolti in una sparatoria durante le nostre "passeggiate".


Le architetture ricordano molto quelle del MMORPG *Anarchy Online*.

BODY ART

Un elemento curioso è la natura dei "miglioramenti" che potremo innestare sul nostro eroe. Mentre non mancheranno i tradizionali impianti di natura biomeccanica, in *Sabotain* aumenteremo abilità e talenti facendoci inserire sotto la pelle degli speciali tatuaggi. Il gioco ne prevede 26, divisi in due classi: Potenziati e Corazzati, che possono essere guadagnati come ricompensa o trovati durante le missioni. Raccogliere tutti i tatuaggi di una classe darà dei bonus addizionali - un po' come completare una collezione di figurine!




Alex non mancherà di procurarsi armature ipertecnologiche, che non rinunciano a un design provocante.

SIAMO in un futuro imprecisato e la scoperta della tecnologia necessaria per creare portali spazio-temporali ha consentito all'uomo di colonizzare le stelle.

Un Impero Galattico è stato fondato e, dopo qualche tempo non è mancata l'inevitabile ribellione di alcune colonie. Noti con il nome di Confederazione, questi pianeti lottano contro il dominio imperiale divenendo di giorno in giorno sempre più forti. Una delle azioni che l'Imperatore decide di mettere in atto per contrastarli è l'invio di agenti segreti dietro le linee nemiche, allo scopo di raccogliere informazioni e compiere atti di sabotaggio.

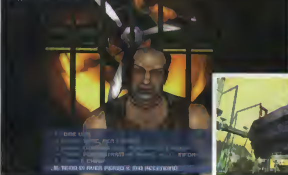
Uno di questi 007 siamo noi e, dato il nostro talento, siamo stati assegnati nientemeno che alla capitale della Confederazione, Miracle City - dove ci attenderà ben più di una sorpresa non appena inizieremo a indagare su cosa stia realmente accadendo dietro le quinte della guerra. *Sabotain* è un tipico GdR d'azione in prima persona sulla scia di *Deus Ex* e *Vampire - The Masquerade: Bloodlines*. All'inizio del gioco possiamo scegliere tra due agenti già pronti o crearne uno partendo da zero. I due eroi sono Kent Reed, il classico "commando" fantascientifico abile con ogni arma e (quasi) inarrestabile, e Alex Keeton, assassina specializzata nell'infiltrazione e nel sotterfugio. Nel momento in cui decideremo di interpretare un nostro personaggio partiremo comunque da Kent o Alex, ma saremo liberi di decidere Attributi Psicofisici e Abilità spendendo un numero prefissato di punti.

Mentre gli Attributi sono ridotti a cinque (Forza, Destrezza, Intelligenza, Resistenza e Vitalità), le Abilità comprendono due gruppi: fisiche (essenzialmente quanto siamo capaci di combattere con armi che vanno da pistole leggere a cariche esplosive) e "aggiuntive". Queste ultime annoverano quelli che potremmo definire "superpoteri", come la capacità di curarsi, di generare un'aura di invisibilità e la sempreverde opportunità di entrare in Bullet Time, rallentando la percezione del mondo intorno a noi.

Tali talenti richiedono la spesa di particolari punti-energia, che si consumano rapidamente e si ricaricano in automatico, ma con un ritmo alquanto lento. Fortunatamente, progredendo con il gioco ci sarà modo di utilizzarli più a lungo e in modo sempre più efficace.

Sabotain ha una struttura che ricorda molto *Bloodlines*: Miracle City è divisa in vari "quartieri", che vanno dalle aree riservate ai


In alcune missioni saremo assistiti da compagni che combatteranno con noi.


In certi momenti, avremo varie opportunità di dialogo; alcune condurranno a sviluppi diversi della trama.

VITE RALLENTATE

Il Bullet Time, in *Sabotain*, rallenta l'azione nel mondo di gioco. A differenza di classici come *Max Payne*, però, influenza anche la nostra velocità di puntamento e di fuoco. Se, per errore, lo attiveremo quando staremo ricaricando l'arma, rischieremo di sperperare molta energia mentre inseriremo il nuovo caricatore con la velocità di una lumaca. Il suo effetto, in sintesi, sarà di darci tempo per pensare nelle situazioni convulse, ma non consentirà realmente azioni alla "Matrix".




La vita di un agente segreto non è sempre così male...

ricchi, ai loschi bassifondi – zone a luci rosse incluse. Le nostre missioni ci porteranno a contattare vari personaggi e a ricevere incarichi e informazioni da loro. La prima parte del gioco è abbastanza lineare, ma progressivamente avremo occasione di decidere in che ordine svolgere i compiti che ci verranno assegnati, e perfino di comportarci diversamente in base all'atteggiamento che sceglieremo di tenere con le varie fazioni in cui è divisa la città. Alcune azioni richiederanno infiltrazione e diplomazia, mentre altre saranno più violente – ma ovviamente il modo di risolverle varierà anche in base al tipo di personaggio che avremo scelto. La trama non manca di colpi di scena e, a un certo punto, la nostra stessa lealtà all'Impero sarà messa a dura prova.

Sabotain presenta, purtroppo, alcuni problemi tecnici. Un difetto meramente visivo è che i veicoli che si muovono per le strade della città appaiono dal nulla a pochi metri dalla nostra posizione, come se il programma non ne calcolasse la presenza oltre una certa distanza (fatto strano, visto che il motore grafico è molto "leggero"). Uno più grave, invece, riguarda il

"Certe missioni puntano su infiltrazione e diplomazia"

comportamento dei poliziotti: mentre, in teoria, dovrebbero intervenire ogni volta che commetteremo un crimine in piena vista, in realtà ci spareranno addosso indiscriminatamente, senza alcun motivo comprensibile – un guaio risolvibile solo ricaricando (o al limite facendo una strage tra le forze dell'ordine...). L'Intelligenza Artificiale dei nemici, inoltre, pur essendo discreta, a tratti sembra non "attivarsi", con avversari che stanno fermi come ipnotizzati, mentre intorno si sta scatenando l'inferno.

Nel suo piccolo, *Sabotain* riesce comunque a essere semplice, ma interessante. La trama è apprezzabile, anche se distante anni-luce da capolavori come *Bloodlines* o *Deus Ex*, e mediamente lunga (noi abbiamo impiegato una trentina d'ore a finirlo). Grafica e sonoro appaiono vecchi di sei anni (sebbene l'audio utilizzi un discreto "surround"), ma riescono a trasmettere l'idea e l'atmosfera di ambienti diversi della città, e visivamente la varietà non manca.

L'idea di far crescere il personaggio in modo personalizzato non è nuova, ma sempre interessante, e consente un moderato approccio multiplo ai problemi delle varie missioni. In definitiva, un piccolo ma intrigante gioco di ruolo d'azione, consigliato in attesa del prossimo blockbuster.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Vampire The Masquerade: Bloodlines, Nat 04, 9
Nei panni di una creatura della notte, dobbiamo affrontare avventure a non finire nei bassifondi di Los Angeles, mentre la fine del mondo incombe.

Thief: Deadly Shadows, Lug 04, 8
Le peripezie di Garrett, il famigerato ladro costretto a destreggiarsi tra mille intrighi in una oscura metropoli tra il fantasy e la Londra vittoriana.

■ Casa Akella ■ Sviluppatore Avalon ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/380934B1 ■ Prezzo € 45,90 ■ Sistema Minimo PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 1,5 GB HD ■ Sistema Consigliato P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Età Consigliata 16+ ■ Multigiocatore No ■ Internet www.sabotain.ru

- Trama discreta
- Soluzioni multiple per certi enigmi
- Buona lista di poteri e abilità



- Missioni un po' ripetitive
- Tecnicamente spartano
- Diversi problemi tecnici

Un GdR fantascientifico d'azione, sulla scia di *Deus Ex* e *Vampire: Bloodlines*, realizzato in economia, ma con una propria freschezza.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6½

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

FIRE DEPARTMENT 2

Si tratta di "Pompieri 2", ma non c'è Massimo Boldi.


Tra la ventina di unità a disposizione, figura anche l'immancabile aereo Canadair.

IN ITALIANO, PER LO PIÙ

Nel gioco, i testi sono in italiano, così come il manuale. Rimangono in inglese tutte le voci, ma ciò non disturberà chi non è a suo agio con la lingua di Albione.

I POSTI PEGGIORI PER UN INCENDIO

La varietà delle ambientazioni, in *Fire Department 2*, è apprezzabile. Ci sono biblioteche, depositi di fuochi artificiali, raffinerie, boschi e coltivazioni agricole. Ogni situazione influenza l'aspetto logistico delle operazioni di spegnimento.

IN ALTERNATIVA...

Commandos 3: Destination Berlin, Nov 03, 8
Un gioco strategico in tempo reale con un approccio ragionato, in certi punti simile a un rompicapo e ambientato nella Seconda Guerra Mondiale

Africa Korps Vs. Desert Rats, Mag 04, 7
In questo titolo di Monte Cristo, gli aspetti strategici in tempo reale si combinano con l'azione immediata, sullo sfondo della campagna d'Africa, durante la Seconda Guerra Mondiale

E SIAMO A DUE

Fire Department 2 è il seguito di un gioco distribuito verso la fine del 2003 e recensito sul numero natalizio di GMC dello stesso anno. Rispetto all'originale, oltre al motore grafico, sono state inserite varie novità che non stravolgono la giocabilità, ma la migliorano: unità aggiuntive, scenari più ampi, nuovi tipi di fiamme (ce ne sono quattro e ciascuno va affrontato con il giusto comportamento, il più efficace agente estintore e le unità adatte). È stata integrata una sezione multiplayer, articolata in due modalità, ma il suo riscontro sui potenziali utenti è tutto da verificare.


Niente panico: procuriamoci lo schiumogeno e clicchiamo con il tasto destro del mouse sugli incendi.



I pompieri sono simpatici un po' a tutti. Con questa considerazione in testa, gli sviluppatori di Monte Cristo hanno sfornato un gioco strategico in tempo reale "alternativo" in cui, anziché spaccare e distruggere, occorre impedire il propagarsi del fuoco, unico nostro nemico, gestendo un manipolo di uomini e mezzi attraverso 15 missioni (non molte) distribuite su 5 campagne.

Le fiamme che si espandono con il tempo funzionano bene sia graficamente, sia a livello di giocabilità e il meccanismo di movimento e azione delle unità tipico della strategia in tempo reale, sebbene non caratterizzato da una reattività fulminea, si integra in modo convincente.

C'è, tuttavia, minor libertà rispetto ad altri classici del genere, vuoi perché è assente la gestione delle risorse e la scelta delle unità da produrre, vuoi perché il fattore tempo nell'esecuzione della missione risulta talmente determinante da rendere necessaria l'individuazione immediata del giusto approccio, pena la dilatazione incontrollabile dell'incendio da domare.

Il fatto che si richiedano soluzioni leggermente più articolate del semplice "muovi e annaffia", unito alla rigidità delle mosse da compiere e dei risultati da conseguire, avvicina talvolta *Fire Department 2* al genere puzzle. Viene comunque lasciata la libertà di ignorare taluni obiettivi di missione (per ognuna ne vengono definiti almeno cinque o sei, nel corso delle operazioni) e, ovviamente, il livello di difficoltà influisce

> **"Il fattore tempo risulta determinante"**

sul numero dei "target" trascurabili e delle perdite accettabili. Anche apprezzando questo elemento, si sente la mancanza di una minuscola parte gestionale: dando maggiore facoltà di scelta sulla composizione delle unità iniziali e dei rinforzi, il fattore tattico e la varietà generale avrebbero tratto sicuro giovamento, senza snaturare l'immediatezza e il discreto ritmo di gioco. Infine, il tutto poteva essere confezionato con maggior cura. Filmati di intermezzo coinvolgenti e capaci di delineare meglio le ambientazioni, effetti e musiche incalzanti, qualche fronzolo in più... La vita del pompiere non è poi così brillante come quella di chi appare negli spot sulla telefonia mobile, ma i vari ammennicoli di contorno alle missioni risultano un po' spartani.
Se non altro, ci viene in parte risparmiata la facile retorica "dell'eroe di tutti i giorni", che è abitudine collegare a questo mestiere.

Così com'è, *Fire Department* non si solleva dalla mediocrità, nemmeno in questo secondo capitolo, nonostante una grafica aggiornata e un ritmo serrato che riesce a sopperire, in parte, a una carenza di profondità tattica.

Danilo Gabrielli



■ Casa Monte Cristo ■ Sviluppatore Monte Cristo ■ Distributore Atari ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 45,90
■ Sistema Minimo PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD ■ Sistema Consigliato P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB ■ Età Consigliata 7+ ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.montecristogames.com

:: Buon ritmo
:: Grafica discreta
:: Ambientazioni realistiche



= Scarse possibilità di scelta
= Poco tattico e talvolta frustrante
= Confezione spartana

La sensazione è che, in *Fire Department 2*, manchi qualcosa a livello di tattica e di profondità. Discreto il ritmo di gioco.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	5

5½

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SUPERCAR 2: KNIGHT RIDER

La macchina più logorroica degli Anni '80 torna su PC.





I sensori di K.I.T.T stanno disabilitando il sistema di sicurezza di una torretta, oltre all'interesse del giocatore.

IN ITALIANO

Un plauso a Davilex, che, pur proponendo un prodotto molto economico, ha curato la traduzione italiana di tutti i testi e i menu presenti nel gioco. La mole di dati testuali non è certo impressionante, ma visto il prezzo e la semplicità di *Supercar 2* una traduzione non era scontata.



CHE si tratti di un prodotto realizzato in economia è intuibile dal momento in cui apriamo la confezione: manuale stringatissimo, installazione relativamente ridotta e filmato introduttivo di qualità discutibile ne sono testimoni.

Una volta iniziata la prima partita a *Supercar 2: Knight Rider*, la pochezza dell'impatto grafico e sonoro non lascia dubbi sugli scarsi mezzi a disposizione degli sviluppatori. Purtroppo, queste risorse sono state anche sfruttate piuttosto male: le schede video meno potenti non si troveranno in crisi di fronte al numero misero di poligoni calcolato dal motore grafico, tra l'altro ricoperti da texture molto semplici e a bassa risoluzione. Niente bump mapping, illuminazione in tempo reale o caratteristiche cui ormai siamo abituati, con la sola esclusione della sezione sonora, che per lo meno supporta le librerie EAX e A3D.

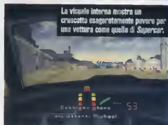
Se alcune delle idee alla base del gioco, pur non originali, risultano interessanti (come il "tutorial" perfettamente integrato nei primi livelli), *Supercar 2* non riesce comunque a catturare l'attenzione. Ci si ritrova a correre qua e là, sparando ai nemici, evitando razzi e saltando ostacoli con il Turbo Boost di K.I.T.T., il bolide sotto il nostro controllo. La trama è piuttosto confusa, principalmente a causa dei filmati di intermezzo, che si limitano a indicare l'obiettivo successivo senza scendere in particolari rispetto al perché ci si trovi in tali imbarazzanti situazioni.

Alcuni fan della serie televisiva potrebbero anche soprassedere su questi limiti: guidare K.I.T.T. è sicuramente un'esperienza intrigante e la versione virtuale della vettura è dotata di tutta la favolosa tecnologia di quella "reale", come vari tipi di armi, il già citato Turbo Boost, la capacità di correre su due ruote laterali, il radar e via di questo passo. Peccato che il sistema di controllo sia ben poco preciso, sia con un joypad, sia con la tastiera. L'auto risulta nervosa e incontrollabile alle basse velocità, e poco reattiva quando il contachilometri inizia a salire. Fortunatamente, il livello di difficoltà standard non è particolarmente arduo e verranno perdonati molti errori e imprecisioni.

"In pochi stringeranno i denti sino alla conclusione del gioco"

La parte più interessante di *Supercar 2* è indubbiamente costituita dalle informazioni sul telefilm presenti nel CD. Il desiderio di giungere alla fine dell'avventura viene per lo più dalla curiosità di sbloccare i vari "extra", che includono una dozzina di brevi spezzoni televisivi e alcune immagini e notizie, oltre a un quiz sul fortunato serial. Purtroppo, i filmati sono facilmente accessibili dalla cartella del gioco e saranno pochi coloro che stringeranno i denti sino alla conclusione del titolo, solamente per vederli senza "barare".





La visuale interna mostra un cruscotto esageratamente povero per una vettura come quella di *Supercar*.

IN ALTERNATIVA...

Driver, Ott 99, 9
Una splendida avventura da vivere solo in automobile. Ancor oggi ottimo

GTA: Vice City, Lug 03, 9
Uno splendido mondo virtuale, molto brutale, da visitare in auto e a piedi

Alberto Falchi



■ Casa Universal ■ Sviluppatore Davilex ■ Distributore Koch Media ■ Telefono 055/3247352 ■ Prezzo €21,99
■ Sistema Minimo PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB ■ Sistema Consigliato Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB ■ Età Consigliata 7+ ■ Multigiocatore No ■ Internet www.kochmedia.it

- Apprezzabili i contenuti aggiuntivi
- Funziona anche su PC antiquati
- Economico



- Tecnicamente povero
- Sistema di controllo mal tarato
- I filmati extra sono in bassa qualità

Tante situazioni mescolate a casaccio, cui si aggiunge una realizzazione tecnica discutibile. Gli Extra sono una magra consolazione.

GRAFICA	3	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

5

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

SUPERPOWER 2

Dopo una prima puntata interessante, ma malriuscita, Dreamcatcher tenta di nuovo di diventare la "Paradox" dell'ambientazione contemporanea.



Le mappe tematiche mostrano informazioni specifiche sulle nostre relazioni internazionali.



Il livello di dettaglio giunge a rappresentare la rete stradale delle singole nazioni.

LARGO ALL'AMMODERNAMENTO

Proprio come i titoli Paradox a cui si ispira, *Superpower 2* è un gioco in continua evoluzione. Recentemente, gli sviluppatori hanno pubblicato l'aggiornamento 1.3, che risolve molti problemi della versione 1.0 e aggiunge diverse funzionalità (adesso, per dire, è più raro vedere Taiwan dichiarare guerra al Cile, anche se non impossibile). La nostra recensione è stata effettuata dopo avere testato tale aggiornamento, o il voto sarebbe stato più basso. Potrete trovarlo a: **http://support.dcegames.com/int/support_patch.php3?id=83#0** o su uno dei prossimi CD/DVD di GMC. Inoltre, il gioco utilizza il sistema di protezione StarForce, che può dare problemi di compatibilità con alcuni lettori CD/DVD.



IN ITALIANO?

***Superpower 2* è nominalmente tradotto in italiano, ma durante la nostra prova abbiamo riscontrato diversi errori. In una finestra, la parola "train" ("addestra") è stata tradotta con "trano". Inoltre, diversi termini usati nel gioco non corrispondono a quelli utilizzati nel tutorial, mentre in alcuni casi a una traduzione italiana nel tutorial corrisponde una sigla inglese nel gioco, come nel caso di "F" ("Fanteria"), che nel programma è rimasto "G" ("Ground Unit").**

IL governo di una nazione nel XXI secolo è il tema di *Superpower 2*, un gioco che può essere paragonato ai classici di Paradox come *Victoria*, ma ambientato nell'era nucleare.

Come "leader maximo" di uno degli oltre 190 Paesi considerati, dovremo gestirne ogni aspetto militare, politico e diplomatico, cercando di fare del nostro meglio. Superpotenze come gli USA si muoveranno a livello mondiale, giganti malati come la Russia dovranno affrontare i gravi problemi di politica interna, mentre stati in via di sviluppo come la Nigeria troveranno soddisfazione nel migliorare la qualità della vita dei loro popoli e nell'accrescere la propria importanza geopolitica.

Per dare un po' più di sapore all'ambientazione (che il realismo del primo titolo rendeva eccessivamente statica), *SP 2* si immagina che, all'inizio del 2001, una grave recessione abbia provocato instabilità in tutto il pianeta, aumentando il rischio di conflitti tra le nazioni. Il database di *SP 2* non solo comprende centinaia di vere unità militari di tutto il mondo (dalle superportaerei americane, ai MiG-29 russi), ma prevede piani di ricerca e sviluppo, e la creazione di nuovi mezzi progettati dal giocatore.

Il problema principale, però, è la mancanza di una guida al gioco veramente approfondita. Il tutorial spiega le basi dell'interfaccia, mentre il manuale tratta alcuni dei concetti fondamentali, ma una volta caricata una partita, la domanda del

"Manca di una guida approfondita"

giocatore probabilmente sarà: "E adesso cosa faccio?" Le opzioni a disposizione sono miriadi, ma non è realmente dato sapere quali siano gli effetti concreti di, per esempio, consentire il matrimonio tra gay nella nostra nazione o instaurare la legge marziale. Solo andando per tentativi, o consultando gli affollati forum del sito ufficiale, si riuscirà a sviscerare ogni minuzia del titolo (e scoprire, per esempio, perché nella patch 1.3 gli elicotteri antisommergibile sono rappresentati da icone di navi).

Superpower 2 è senz'altro tanto affascinante quanto il suo predecessore, e contiene una mole di dati geopolitici e militari sul mondo moderno paragonabile a una piccola enciclopedia.

L'idea di gestire uno stato tra le difficoltà dell'epoca attuale tenterà senz'altro ogni appassionato di strategia. Di contro, rimane una giocabilità macchinosa, mal supportata da regole opache e da numerosi bug (ed è molto fastidioso non capire se qualcosa non funziona per via di un errore di programmazione o perché non abbiamo compreso esattamente un aspetto del gioco).Ci sentiamo di consigliarlo a chi ha molta pazienza e un grosso interesse per l'argomento, raccomandando in ogni caso l'aggiornamento alla patch più recente.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Victoria, Feb 04, 8
Il "simulatore storico" di Paradox dedicato al periodo tra la metà del 1800 e la fine della Prima Guerra Mondiale. Molto complesso, ma più riuscito di *SP 2*

Hearts of Iron 2, Mar 05, 8 1/2
La Seconda Guerra Mondiale vista, sempre a livello strategico, da Paradox, in un gioco che rappresenta la riuscita evoluzione dell'originale

■ Casa **Dreamcatcher** ■ Sviluppatore **Golemlabs** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Sistema Minimo **PIII 800, 128 M8 RAM, 1,6 G8 HD** ■ Sistema Consigliato **P4 1,7 GHz, 256 M8 RAM** ■ Età Consigliata **3+** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.superpower2game.com**

+
- **Immenso database di dati**
- **Rappresenta il mondo nel dettaglio**
- **Si gioca con qualsiasi nazione**

−
- **Incertezze nella traduzione**
- **Tutorial inadeguato**
- **Troppo macchinoso**

Un gioco ambizioso, in parte rovinato da una giocabilità macchinosa e da diversi problemi di natura tecnica.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

6

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

TOLKIEN COLLECTION

- Casa **Sierra**
- Distributore **Sierra**
- Prezzo **€ 35,00**
- Provato su **NAT 03, 6 / GEN 03, 6 / NAT 03, 7**



Ne *La Guerra dell'Anello* potremo capitanare gli Orchi ed evocare un temibile Balrog.

LA pubblicazione della versione estesa de "Il Ritorno del Re" in DVD ha terminato (almeno per il momento) l'abbuffata cinematografica, ma la fama della saga tolkieniana non sembra conoscere flessioni. Ne è la prova questa collezione, che trova spazio nella nostra rubrica grazie ai tre giochi che racchiude, tutti tradotti completamente in italiano.

Il primo è *Lo Hobbit* (Nat 03, 6), un'avventura improntata all'azione disegnata con uno stile volutamente caricaturale, in cui rivivremo le avventure di Bilbo Baggins nell'omonimo preludio alla celebre trilogia de "Il Signore degli Anelli". in compagnia dei Nani guidati da Thorin Scudodiquercia dovremo raggiungere la Montagna Solitaria, "abusivamente" occupata dal drago Smaug, e recuperare il tesoro in essa contenuto.

Secondo titolo della collezione è *Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello* (Gen 03, 6), gioco tratto dal primo libro della trilogia e improntato sui crismi dell'azione mista ad avventura. Lontano dalle dinamiche proposte da Electronic Arts con le sue produzioni basate sulle licenze cinematografiche, *La Compagnia dell'Anello* riproduce le ambientazioni ben note a tutti i fan della saga letteraria. Frodo sarà protagonista di un viaggio che lo porterà dalla bucolica Contea, fino alla splendida foresta di Lothlorien e si imbatterà anche in Tom Bombadil, negli Spettri dei Tumuli e in altri personaggi non visti sul grande schermo. Conclude la "dotazione" *La Guerra dell'Anello* (Nat 03, 7), uno strategico in tempo reale ambientato nei momenti più cupi della Terra di Mezzo. La battaglia contro Sauron si fa incessante e ci troveremo a gestire risorse ed eserciti per avere la meglio sulle schiere di Mordor... a meno di non volerle comandare! GIOCHI COMPUTER

Una collezione ispirata all'opera letteraria di Tolkien, vissuta da tre punti di vista e capace di fornire dinamiche di gioco molto differenti.



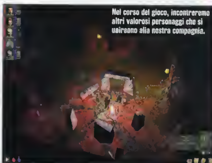
DUNGEON SIEGE

- Casa **Microsoft**
- Distributore **Microsoft - Ubisoft**
- Prezzo **€ 15,00**
- Provato su **MAG 02, 9**

FIGLIO illegittimo, ma non certamente unico, di *Diablo II* (dell'ormai lontano 2000), *Dungeon Siege* ha avuto il merito di reinterpretare le dinamiche dei GdR votati al combattimento, immergendole in un mondo completamente tridimensionale.

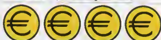
Questa, forse, era la trovata più eclatante del titolo prodotto da Microsoft e Gas Powered Games, giunto oggi in versione economica completamente tradotto nella nostra lingua. Lo stile, infatti, è piuttosto classico: *Dungeon Siege* pone l'accento più sui combattimenti, che sull'esplorazione o sulla risoluzione di particolari enigmi, ma non per questo il gioco risulta banale e poco approfondito. Le azioni stesse dei nostri beniamini determinano la direzione verso cui verrà indirizzato il loro sviluppo: per esempio, combattere spesso con spade e asce porterà inevitabilmente il personaggio sulle orme del guerriero, mentre sfruttare le molte armi da lancio disponibili farà di noi dei valenti arcieri e non mancheranno gli incantesimi.

Sono presenti, ovviamente, le statistiche tipiche di questo genere, semplificate rispetto ai GdR più complessi: Forza, Destrezza e Intelligenza, combinate con gli immancabili valori di Salute e Mana, determinano l'efficienza fisica e magica dei nostri eroi durante i duelli, tutti rappresentati in tempo reale e liberamente interpretabili, sebbene una configurazione "classica" della compagnia (maghi e arcieri nelle retrovie, guerrieri davanti) risulti talmente efficiente da impigrire un po' il giocatore. GIOCHI COMPUTER



Nel corso del gioco, incontreremo altri valorosi personaggi che si uniranno alla nostra compagnia.

Gli amanti dello stile "alla *Diablo II*" non devono perdere uno dei GdR d'azione più validi pubblicati negli ultimi anni.



ANCORA BUDGET

Di seguito troviamo elencati i giochi più interessanti che potremo acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già presenti sugli scaffali, presentiamo (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

LEADER

LINEA PREMIERE COLLECTION

Abomination	€ 14,99
Anachronox	€ 14,99
Chi Vuole Essere Milionario	€ 19,99
Commandos 2 Men of Courage	€ 14,99
Daikatana	€ 14,99
Deus Ex	€ 14,99
F1 World Grand Prix 99/00	€ 14,99
Hitman Pagato per Uccidere	€ 14,99
Hitman 2: Silent Assassin	€ 14,99
Project Eden	€ 14,99
Project IGI	€ 1499
Soul Reaver 2	€ 14,99
Startopia	€ 14,99
Sydney 2000	€ 1499
Thief 2	€ 14,99

LINEA CLASSIC

Europa Universalis 2	€ 12,99
The Settlers IV	€ 12,99
Real War	€ 12,99
Cycling Manager	€ 12,99
Battle Isle The Andosia War	€ 12,99
Rally Championship Xtreme	€ 12,99
Big Scale Racing	€ 12,99
Speed Demons	€ 12,99
Jane's Attack Squadron	€ 12,99
Mobile Forces	€ 12,99
Jedi Knight II Jedi Outcast	€ 19,00

LINEA XPLOSIV

Etherlords	€ 15,90
S.W.I.N.E.	€ 15,90
Michael Schumacher Kart 2002	€ 15,90
Archangel	€ 15,90
Zork Grand Inquisitor	€ 15,90
Europe Racer	€ 15,90
Virua Tennis	€ 15,90
Warrior Kings	€ 15,90
Battlezone 2	€ 14,99
Civilization Call to Power 2	€ 14,99
Crazy Taxi	€ 14,99
Dark Reign 2	€ 14,99
Comanche-Hokum	€ 9,99
House of the Dead	€ 9,99
Matt Hoffman's Pro bmx	€ 14,99
Pepsi Max Extreme Sports	€ 14,99
Quake 2	€ 14,99
Sega GT	€ 14
Sonic 3D	€ 9,99
Sonic Racer	€ 9,99
Star Trek Armada	€ 14,99
Star Trek Away Team	€ 14,99
Star Trek Hidden Evil	€ 14,99
Star Trek Voyager Elite Force	€ 14,99
Supercar Street Challenge	€ 14,99
Tony Hawk's Pro Skater 3	€ 14,99
Vampire the Masquerade	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

LA PAROLA AI LETTORI

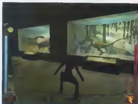
In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensate che GMC abbia trattato il vostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non avete che da far sentire la vostra voce!

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

■ Activision ■ GMC Dic 04 ■ VOTO 9

Bisogna riconoscere che le menti dietro *VTM: Bloodlines* hanno svolto un ottimo lavoro. Questo GdR ambientato nel World of Darkness permette di immergersi completamente nella "vita" di un vampiro, grazie alla grandiosa atmosfera e ai dialoghi ben scritti e ottimamente recitati. Il titolo richiede decine di ore per essere completato, ed è ampiamente rigiocabile con sette diversi clan vampirici, ognuno con un modo tutto proprio di risolvere le situazioni. *Bloodlines* sfrutta (anche se non a fondo) il Source, il motore grafico di *Half-Life 2*, e l'espressività dei volti ne è una chiara dimostrazione. Le musiche e gli effetti sonori sono notevoli e ben accompagnano i momenti della trama, degna di un GdR di classe. Il gioco perfetto quindi? Non proprio... Diversi errori di animazione e alcune quest piuttosto deludenti denotano una certa fretta nelle fasi conclusive del progetto. *Vampire* resta, comunque, un egregio GdR, che vi metterà di fronte a scelte morali decisive, vi impegnerà in dialoghi e combattimenti con personaggi non giocanti davvero unici e vi trasporterà nel mondo fantasy-moderno come pochi altri titoli sanno fare. Ottimo, sotto quasi ogni punto di vista.

Riccardo Scalet "Elija Dark Ever"



Vampire – The Masquerade: Bloodlines **è, senza dubbio, un ottimo GdR. Peccato solo sia stato messo in vendita senza la traduzione in italiano.** **9**

DEUS EX

■ Eidos ■ GMC Ago 00 ■ VOTO 8

Deus Ex è uno dei pochi titoli che non si appannano mai e rimangono impressi nella mente del videogiocatore che ha avuto la fortuna di provarlo. L'inconfondibile stile che lo caratterizza è da attribuire al creatore Warren Spector: per l'intero corso del gioco, l'atmosfera magistrale profuma di cyberpunk, cospirazioni, losche trame e intrighi. Impersoniamo l'agente J.C. Denton, un umano "evoluto" grazie alla nanotecnologia, al servizio della UNATCO, la polizia anti-terrorismo degli Stati Uniti del futuro.
Il modo intorno a noi profuma di marcio, è governato dalla tecnologia e messo in ginocchio da un'epidemia chiamata Morte Grigia. J.C. Denton scoprirà, in poco tempo, gli oscuri disegni del governo centrale, che ha creato e liberato il virus della Morte Grigia per indebolire tutti gli altri stati. Ma anche il governo ha fatto un errore: creare l'agente Denton! Infatti, sebbene questa versione migliorata e potenziata della specie umana avesse il compito di obbedire agli ordini dei suoi superiori, J.C. possiede ancora una cosa che distingue noi tutti dalle macchine: una mente! J.C. si renderà conto di essere sempre stato asservito a gente corrotta, disposta a tutto pur di acquisire maggior potere, si ribellerà e riuscirà a salvare l'umanità dalla spietata tirannia!

Area 51



Non c'è che dire: un vero film interattivo, uno dei migliori titoli per computer mai creati. Da giocare assolutamente, se ve lo siete perso! **9**

DIABLO 2

■ Blizzard ■ GMC Ago 00 ■ VOTO 9



Non capita di frequente di imbattersi in un capolavoro come *Diablo 2*, un perfetto gioco di ruolo targato Blizzard, che ancora oggi ispira altre realizzazioni, tra cui il recente *Sacred*. Avviata l'avventura, ci troveremo davanti una grafica leggermente sorpassata, ma con lo scorrere delle ore questo diventerà un difetto trascurabile. La trama è coinvolgente: riuscirà perfettamente a far immedesimare il giocatore con il personaggio, che dovrà affrontare quattro demoni, ognuno posto alla fine di un Atto.
I personaggi interpretabili sono molteplici, tutti con caratteristiche diverse: barbaro (dalla smisurata potenza fisica), paladino (un ottimo guerriero), incantatrice (la regina della magia) e negromante (capace di lanciare incantesimi ed evocazioni). *Diablo 2* è molto longevo e assicura parecchio divertimento.

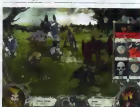
Gianpiero De Tommaso



Una perla rara, da non lasciarsi sfuggire a nessun costo. Non importa se la grafica è superata: è un capolavoro! **9**

DISCIPLES 2

■ Strategy F. ■ GMC Mar 02 ■ VOTO 8



La storia di *Disciples 2* è movimentata e vissuta da quattro prospettive differenti, coincidenti ognuna con il punto di vista di una delle razze principali. Questa struttura dà spessore a un gioco che mutua al 100% la giocabilità dalla saga di *Heroes of Might and Magic*, pur non possedendone l'originalità. Una grafica molto colorata, minuziosa nel dettaglio come i manga ai quali si ispira, rende il titolo di impatto. Anche la più bella grafica di questo mondo, però, dopo ore di gioco trascorse a bilanciare le proprie armate divise in gruppuscoli che riducono un assedio a una schermaglia dai contorni supereroistici, perde di importanza e tende a stufare. Per gustare un'evoluzione del modello di *Heroes of Might and Magic* è meglio rivolgersi al primo *Age of Wonders*, meno bello per grafica, ma di maggior spessore.

Michele F. Fontefrancesco



Un gioco strategico a turni che trova il proprio punto di forza nella grafica, ma per il resto è la fiera del "già visto". Meglio rivolgersi altrove... **6**

Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer – Via Asiago 45 – 20128 Milano) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scrivete più di 800 caratteri e non dimenticatevi il voto espresso in scala decimale, esattamente come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Half-Life 2
GMC.Gorman
"Adesso ho anche uno schermo nuovo!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Prima la Spagna, poi il Mondo!"

Alexander The Great
BANNED.Neon
"Questo è il vero Alessandro!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"Patch a ore 12!"

Half-Life 2
GMC.Death_Dealer
"Una passione infinita!"

Move2Play
GMC.HyperAlex
"Guardate il vostro monitor!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passiamo la notte aggirandoci per le strade di City 17, diamo un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Sierra Distributore: Sierra
Prova: Nov 04 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Nessuno

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa. Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ Trucchi: Giu 04 ■ Demo: DVD Apr 04
L Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ Trucchi: Mag 04 ■ Demo: Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 04
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa Konami Distributore. Halifax
Prova: Gen 05 Voto. 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Gen 05

Spettacolo, tattica e libertà: *PES 4* perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
La serie *FIFA* ha dimostrato di essere maturata *PES* domina ancora ma la partita è combattuta

3) UEFA EURO 2004 Giu 04 VOTO 8
Casa EA Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Gui 04
Offre meno squadre rispetto a *FIFA 2004*, ma la giocabilità è garantita e c'è qualche nuova idea

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio piu versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa Gremlin Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore. Halifax
Prova. Ago 01 Voto 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Gen 03/Mag 03
Piu giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di *Unreal* Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa Gathering Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A

4) GHOST RECON Nat 01 VOTO 8
Casa. Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ Trucchi: Lug 02/Mar 03 ■ Demo: Nat 01
L ottima realizzazione tecnica e la formula di gioco immediata rendono questo titolo imperdibile

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) F1 CHALLENGE '99 - '02
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Lug 03 Voto: 8
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Nessuno

Quattro stagioni e alcuni perfezionamenti rispetto a *F1 2002* ne fanno il migliore simulatore di Formula Uno moderna.

2) GRAND PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa Hasbro Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond nella sua migliore incarnazione

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Sierra
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 03
L ultimo capitolo della serie *NASCAR* targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO 9
Casa Electronic Arts Distributore Leader
■ Trucchi: Lug 01 ■ Demo: Nov 00
L Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote piu accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
■ Trucchi: Nessuno
■ Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

2) BLACK & WHITE Apr 01 VOTO 9
Casa Electronic Arts Distributore EA
■ Soluzione: Da Lug 01 a Nov 01 ■ Demo: Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa Blizzard Distributore Sierra
■ Guida: Set 02/Ott 02 ■ Demo: Nat 02
Un classico del genere torna piu splendente che mai giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02 VOTO 9
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ Trucchi: The Titans Feb 04 ■ Demo: Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende Un titolo classico al meglio della sua forma.

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ Trucchi: Feb 04 ■ Demo: Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich.

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto 8
■ Guida: DVD di Set 02
■ Demo: DVD di Lug 03

Torna il gioco strategico piu amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02 VOTO 8
Casa Strategy First Distributore Leader
■ Trucchi: Set 02 ■ Demo: Nessuno
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03 VOTO [illegible]
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa 3DO Distributore Leader
■ Trucchi: Dic 02 ■ Demo: Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei piu validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli. Il divertimento si moltiplica!

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 9
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore.

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie *Scudetto* hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Demo:** Apr 03
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: la serie di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Gabriel Knight

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto 9
■ **Soluzioni:** Gen 98/Gen 01
■ **Demo:** Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Soluzione:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Sierra
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa Funcom Distributore: 3D Planet
■ **Soluzione:** Feb 01/Mar 01 ■ **Gioco completo:** Mar 04
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** DVD Dic 04

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 Gen 03 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Demo:** Nat 02
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) PANDORA TOMORROW Apr 04 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 04
Uno dei migliori rappresentanti dello stile "stealth" torna a farci divertire, anche in multiplayer

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

■ LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie *Flight Simulator* non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Patch:** Apr 02/Ago 02 ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Patch:** DVD Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di *Flanker 2.5*

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La mitica serie di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto 9
■ **Soluzione:** Nov 02/Dic 02/Nat 02
■ **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03 VOTO 9
Casa Bethesda Distributore: Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Trucchi:** Mar 03 ■ **Patch:** Nat 03
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch.

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Nat 03 VOTO 9
Casa LucasArts/Activision Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Mar 04/Apr 04 ■ **Demo:** Nessuno
Il GdR di "Guerre Stellari" offre una trama degna di un film, sottili enigmi morali e duelli a base di spada laser

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Advantage Tennis, Dr. J and Larry Bird 1-on-1

1) MADDEN NFL 2005
Casa EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA. La grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante.

2) NHL 2004 Nov 03 VOTO 8
Casa. Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 03
Una nuova annata di hockey NHL su computer, ancora più giocabile e ricca con la modalità Dynasty

3) NBA LIVE 2004 Nat 03 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il 2004 saluta la svolta verso il realismo del grande basket su PC targato EA. È ancora canestro!

4) TOP SPIN Dic 04 VOTO 8
Casa. Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa Activision Distributore: Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

2) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

3) BATTLEFIELD VIETNAM Apr 04 VOTO 8
Casa Electronic Arts Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

GIOCNI DI RUOLO ONLINE

1) EVERQUEST Lug 00 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED Set 03 VOTO 8
Casa Sony Online/LucasArts Distributore: Halifax
■ **Guida:** Giu 04 ■ **Demo:** Nessuno

3) CITY OF HEROES Ago 04 VOTO 8
Casa NC Soft Distributore Imp. Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C T O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA VICE CITY Lug 03 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida ai segreti:** Ott 03/Nov 03

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ecco i titoli migliori secondo i nostri lettori. Per partecipare, basta collegarsi al Forum di GMC:

■ **BOSE**
Avventura classica
1 Serie Syberia
2 Serie Monkey Island (no 5)
3 Broken Sword I e II
4 Serie Myst (no Uru)
5 Full Throttle

■ **MOONT`**
Sparatutto online
1 Quake 3
2 Counter Strike 1.6
3 CounterStrike: Source
4 RTCW: Enemy Territory
5 Unreal Tournament 2004

■ **PANTERA**
Azione/GdR
1 Diablo II: Lord of Destruction
2 Neverwinter Nights
3 Diablo
4 Sacred
5 Beyond Divinity

■ **TRINKY**
Strategia
1 Starcraft
2 Age of Empires II
3 Warcraft 3
4 Homeworld
4 Ground Control 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROIDS
02/38093481
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
SIERRA
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBI SOFT
02/4886711

PRIMA PARTE

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Condannati alla notte eterna, i Non Morti si aggirano tra le ombre della città degli angeli. I clan dei vampiri, celati agli occhi dei viventi dalle regole della "mascherata", hanno un nuovo adepto: voi! Affilate i canini e scoprite le meraviglie del GdR d'azione *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, grazie alla guida scritta dai succhiasangue di GMC.

TRUCCHI

MISSIONI SECONDARIE DI SANTA MONICA

Sangue di lupo mannaro
Tornate al vostro appartamento dopo aver risolto la missione di Mercurio e controllate le e-mail; il principe Lacroix avrà una missione per voi: recuperare del sangue di lupo mannaro dall'ospedale locale. Raggiungete l'ospedale e salite fino al piano superiore (se avrete convinto la segretaria al piano terra di essere lì per lavorare sui computer, potrete cavarvela senza combattere, in caso contrario fatevi strada uccidendo le guardie di sicurezza). Ci sono molti modi per accedere a quanto vi serve: secondo le vostre abilità, scassinate le porte o violate i computer. Andate, poi, nella sala per le sostanze anomale e recuperate il sangue di lupo mannaro. Depositate il sangue nella vostra cassetta delle lettere e la prossima volta che tornerete al vostro rifugio troverete una discreta ricompensa.

Vampiri asiatici
Di fronte alla clinica, verrete fermati da un individuo che vi riconoscerà come un vampiro. È un ghoul. Dopo aver scambiato quattro chiacchiere, lo rincontrerete all'Asylum. Vi chiederà di eliminare un vampiro asiatico che lo sta seguendo. Per aiutarvi a trovarlo, vi consegnerà una patente. Tornate alla clinica, scendete nel seminterrato a cercate l'obitorio. Il cadavere sarà dell'uomo cui appartiene la patente in vostro possesso. Scassinate il baule lì vicino a troverete una chiave magnetica per Foxy Boxes: quella sarà la vostra prossima destinazione. Appena




La macchina contenente il diario è questa.

SANTA MONICA

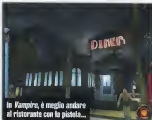
Premessa
Questa guida è stata scritta utilizzando un personaggio di sesso femminile, del clan Tremere. Molti dettagli potrebbero cambiare radicalmente se si gioca con un eroe maschile e/o appartenente a un altro clan. Consideratela, dunque, come una guida agli aspetti fondamentali di *Bloodlines*, quelli necessari per giungere con successo alla fine, e attendetevi molte sorprese lungo la strada – soprattutto se vorrete tentare vie "non convenzionali".

Il testo si occupa della trama principale del gioco: troverete la soluzione a tutte le "quest" secondarie nelle colonnine laterali.

I Primi Passi
Le vostre avventure inizieranno in un vicolo, che svolgerà anche la funzione di tutorial se sceglierete di ascoltare la persona che vi parlerà di lì a poco. È un'ottima idea seguire il tutorial, poiché non solo spiegherà molte cose sulla vostra nuova natura di vampiri, ma vi permetterà di prendere alcuni oggetti e accumulare i primi punti esperienza.

Il vostro appartamento
Questa è la vostra base operativa. Leggete i due biglietti sulla scrivania: uno da Mercurio, con indicazioni e la password per il computer, e un misterioso invito. Controllate le e-mail e prendete nota dell'indirizzo del vostro contatto. Prima di lasciare l'appartamento, raccogliete le sacche di sangue dal frigorifero, le pillole in bagno e il denaro nel cassetto; accendete la televisione per vedere il notiziario.

Astrolite per Mercurio
Fuori dal palazzo troverete un mendicante: dategli un dollaro. Appena usciti dal vicolo in cui abitate, incontrerete una prostituta, che potrete pagare convincendola a seguirvi "in un luogo appartato". Tornate nel vicolo e, quando partirà l'animazione, scegliete di "farle vedere cosa intendete fare" (prima opzione).



In *Vampire*, è meglio andare al ristorante con la pistola...





TUTTI I CODICI PER I COMPUTER

Anche se il vostro punteggio di "hacker" è basso, il programma riconoscerà le password per i vari computer quando saranno corrette. Di seguito, trovate la lista completa delle parole chiave. Essendo il gioco in inglese, abbiamo mantenuto il termine originale per i comandi attivati da ogni password. Per esempio: Server - Door Control: freedom.

Tutorial - Safe: shepstan

Haven - Email: sunrise

Jeanette Laptop - Contacts: callme
Email: wishes

Therese Desktop - Contacts: business
Email: 1baroness3

Casa sulla spiaggia - Email: hang10

Carson Cpu - McGee: imalia

Kilpatrick Cpu - Bonds: money

Medical Clinic
Administration - Email: lakers

Banca del sangue - Freezers: ambrosia

CIS Cpu - CS Door: dosage
CS Cabinet: money
CS Safe: paige

Malcolm Cpu - Email: panacea
Patients: hippocrates

Obitorio - Cadavers: cowbell

Security - Camera: optometry

Megahertz Computing - Net Security:
gil bates

Tung Cpu - Email: tung
Notes: obfuscate

Confessions - Email: slave
Important: master

Elizabeth Dane - Log: antoniobay
Control: lighthouse

Empire Hotel - Guest Logs: power
Suites: wealth

Museo di Storia Naturale
Computer - Email: iluvgabe
Sales: danfinsip

Computer - Email: archeopteryx
Cameras1: pterodactyl
Cameras2: velociraptor

Computer - Email: ihatemyjob
Results: kedfleow

Computer - Email: fijdslo
Beams: platypus
Alarm: wombat

Nocturne Theater
Net Security: break a leg

Skyline Apartments
Cantina - Email: peep
1 Piano - Email: ectoplasm
3 Piano - Safe: jewels

Ground Zero
Computer - Email: Kafka
Computer - Email: shizzle
Computer - Email: suberashi

Metal Head Productions
Computer - Operations: codpiece

Computer - Net Security: bang your head
Safe: turbo lover

Nosferatu Warrens - Electrical: tank
PUMP 115A: septic

Slabin - Logfile: sinner
Peepshow: sinner
Private: dirtydog

Tawni Session Cpu - Camera: cleopatra

Fu Syndicate
Computer - Status: elimination

Computer - Species X Data: autopsy

Server - Door Control: freedom

Kamakazi Zen
Computer - Power: gwailo
Computer - Email: shinto-x
Computer - Email: waterloo
PERSONAL: elba

Computer - Net Security: nirvana
Vault: nippelhes

Society of Leopold - Heat Sig: soc
Power: soc

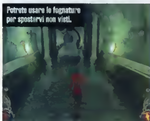
Ventrue Tower - Lights: hitthelights

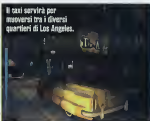
Oplà! Un bel rifornimento di sangue! Prestate attenzione, comunque, a non ucciderla.
Dirigetevi verso il palazzo con tracce di sangue davanti al portone, entrate, e seguitele. Mercurio vi spiegherà che l'esplosivo che doveva consegnarvi gli è stato rubato e sarete costretti ad andare a recuperarlo voi stessi.

La casa sulla spiaggia
Per raggiungere la casa dei criminali sulla spiaggia, seguite la strada su cui vi trovate fino al parcheggio sotterraneo. Vedrete un cartello: dirigetevi nella direzione indicata da quello con sopra scritto "Beach". Incontrerete una donna piuttosto strana; parlate con lei e con tutti i presenti: avrete l'opportunità di accedere a una sotto-missione che riguarda i "thin blood". Salite per le scalette alla vostra destra e arriverete finalmente alla casa dei ladri. Se avete un valore di persuasione elevato, potrete parlare e convincerli a farvi entrare pacificamente. In caso contrario, sarete costretti a usare la forza (alcuni personaggi saranno in grado di scivolare tra le ombre, scassinare lucchetti ed entrare non visti). Uccidete o evitate tutti i criminali e fate attenzione al capo, sensibilmente più forte degli altri. L'astrolite sarà dietro di lui. I soldi di Mercurio saranno nascosti dietro una grata in basso, su una parete della "lavanderia". Tornate da Mercurio e decidete se ridargli o meno i 250 dollari che gli appartengono. Domandategli se potete fare qualcosa per lui: vi chiederà degli antidolorifici.

Il Club delle gemelle Voerman
Cercate di guadagnare qualche punto esperienza con le missioni secondarie, prima di passare a questa fase. Tornate a occuparvi dell'incarico di Mercurio. Andate all'Asylum, il night club appartenente alle gemelle Voerman, e dialogate con il barista, dicendogli che avete bisogno di parlare con la titolare. Vi indicherà l'ascensore. Accanto al barista c'è un altro strano tipo (che, forse, avrete già incontrato fuori dall'ospedale cittadino): parlare con lui aprirà la sotto-missione del "vampiro asiatico". Una volta saliti, ascoltate la conversazione delle proprietarie, poi entrate. Troverete solo una delle due, Therese. Spiegatele le vostre ragioni e ditele che avete bisogno di parlare con Tung: questo porterà alla prossima missione, l'hotel infestato.

Ocean Side Hotel
Entrate nelle fogne e cercate l'unica "porta" (con le grate). Apritela e salite per le scale fino a uscire. Vi ritroverete in un grosso cortile, con l'albergo a poca distanza da voi. Prima


Potrete usare le fognature per spostarvi non visti.


Il taxi servirà per muoversi tra i diversi quartieri di Los Angeles.



TRUCCHI

entrati, dirigetevi verso la porta sulla destra, accendete il computer portatile e leggete i vari rapporti. Uscite e andate nel magazzino: combatterete contro un vampiro piuttosto potente. Lo scontro potrebbe essere difficile, dato che il vostro avversario salterà qua e là, e la strategie da usare cambieranno secondo il vostro clan di appartenenza. Stare lontani e usare armi da fuoco, a patto di avere un grande numero di proiettili a disposizione, sarà una strategia valida, perché il vostro avversario utilizzerà una balestra di cui potrete schivare i dardi. Una volta sconfitto il nemico, tornate da Knox, nell'Asylum, per la vostra ricompensa.

Morfina per Mercurio
Quando incontrerete Mercurio ferito, domandategli se c'è qualcosa che potete fare per lui. Vi chiederà della morfina. Andate alla clinica, troverete tre fiale del medicinale nell'ufficio del dottor Malcolm. Portatele a Mercurio.

Thin Bloods
Sulla spiaggia, uno dei vampiri vi parlerà di una ragazza che lo aveva "infettato" con il vampirismo. Andate al Diner, il fast food di fronte alla discoteca, e chiedete informazioni in merito alla ragazza alla donna che gestisce il locale. Vi consegnerà alcuni oggetti e una chiave che pare essere di un'automobile. Tornate nel parcheggio e cercate una vettura rossa. Usate la chiave per aprire il portabagagli posteriore. Prendete tutto. Il diario vi spiegherà che è andata a cercare sangue all'interno della clinica di Santa Monica, quella sarà la vostra prossima destinazione. Entrate dalla porta anteriore (se avete un punteggio alto di persuasione) e convincete la donna alla reception che siete lì per lavorare sul network. Se la persuasione non è il vostro forte, fate il giro della clinica e troverete un ingresso secondario.
Procedete al piano inferiore fino a uno sportello, parlate all'addetto e convincetelo, in un modo o in un altro, a farvi accedere al retro. Se non avete un alto livello di persuasione, scassinate la porta alla sua destra ed entrate. In una delle stanze sul retro, incontrerete un infermiere.
Fatevi dare il codice per la cella frigorifera o uccidetelo, poi inserite la parola chiave nella prima delle celle frigorifere. La donna incatenata alla sedia è la ragazza che stavate cercando; liberatela.

TRUCCHI

Il vostro ghoul
Al primo piano della clinica troverete una donna sporca di sangue e in fin di vita, salvatela dandole un po' del vostro sangue.

Medici che tradiscono
Risolto il problema dei "Thin Bloods", fate quanto segue se siete dei buoni hacker: violate il computer al primo piano del dottor Malcolm, leggete le sue e-mail, poi ricattatelo. Un modo semplice e veloce per ricevere 75 o 150 dollari. Ricordatevi anche di prendere le fiale di morfina (che riporterete a Mercurio). Lasciate la clinica.

Il cacciatore di taglie scomparso
Cercate l'ufficio del cacciatore di taglie. Parlando con il proprietario, scoprirete che il suo agente è scomparso nel corso di un'indagine e vi offrirà una ricompensa per scoprire dove sia finito. Per aiutarvi, vi dirà di cercare nel suo appartamento, dandovi la chiave che vi permetterà di entrare. L'abitazione è nello stesso edificio dove vive Mercurio. Entrate e fate partire la segreteria telefonica: scoprirete che l'ultima destinazione del cacciatore di taglie è stato un negozio di tatuaggi. Prendete la chiave appoggiata sopra il televisore e uscite. Entrati nel negozio, non troverete traccia né del cacciatore di taglie. né del suo sospetto, ma sentirete squillare il telefono. Rispondete. Sarà una persona che vi chiederà se volete fare da modelli dietro compenso. Accettate e andate nel luogo che vi verrà indicato (si trova vicino al parcheggio). Una volta all'interno, parlate con l'uomo e seguitelo nel retrobottega: presto capirete che c'è qualcosa di strano. Procedete fino a trovare il cacciatore di taglie prigioniero dello psicopatico, parlategli e, dopo un po', sarete attaccati dal folle. Uccidetelo, parlate nuovamente con il cacciatore di taglie e tornate nel suo ufficio a dire al suo datore di lavoro quanto è successo. Ricordate di chiedergli il vostro compenso.

Mudd Hunt
Dopo aver risolto il caso del cacciatore di taglie scomparso, se tornerete nel suo ufficio il proprietario vi darà un secondo incarico: scoprire cosa ne è stato di un criminale di poco conto, che deve essere recuperato. Recatevi nell'edificio dove si trova anche il vostro rifugio, vicino alla pianta al termine del corridoio rinverrete una chiave. Prendetela e usatela per aprire la porta dell'appartamento di



di andarci, però, bisognerà reperire le chiavi per l'ingresso principale, che sono nel container/abitazione poco distante. Entrate nell'albergo. Salite per le scale, che crolleranno, facendovi finire in un complesso sotterraneo. Muovendovi tra le due porte chiuse vedrete una donna correre spaventata. Andate nella direzione in cui correva e aprite la porta che vi troverete davanti. Leggete il giornale e uscite. Dirigetevi fino alla lavanderia, in una delle lavatrici scoverete la chiave per il locale caldaie: recatevici. Ridate energia all'edificio e tornate indietro, camminando carponi per evitare i bulloni che voleranno un po' ovunque. Andate fino all'ascensore e usatelo. Restate al secondo piano e visitate tutte le stanze.
Nel comodino di una di esse ci sono delle chiavi: prendetele, perché apriranno le porte di una camera, sempre al secondo piano. Entrate, rompete l'asse di legno posta sul pavimento e lasciatevi cadere di sotto, nel bar dell'albergo. Dietro il bancone è presente un piccolo montacarichi, entratevi e scenderete fino alle cucine. Qui, prendete il diario da uno dei ripiani e leggetelo. State pronti, perché a breve succederà il finimondo! Cercate un punto riparato dove resistere, poi correte velocemente fino all'unica porta della cucina. Rompete la grata ed entrate nei condotti d'aerazione. Proseguite fino a trovarvi nella tromba di un ascensore, correte velocemente verso la scala di fronte a voi, prima di finire schiacciati dall'ascensore stesso. Salite per la scala e saltate sul sottile cornicione. Uscite dal vano ascensore. Avanzate fino a raggiungere la stanza 218 e, una volta dentro, utilizzate le assi del tetto crollato per raggiungere il piano superiore. Cercate di andare





Se commetterete un crimine davanti a un agente, la polizia di L.A. vi darà la caccia.

avanti evitando il fuoco soprannaturale e tutto ciò che il fantasma malvagio vi scaglierà contro. Stare accucciati sarà di aiuto! Raggiunta la fine di questa sorta di campo minato, arriverete in una stanza illuminata dal sole (nessun pericolo per voi, comunque, si tratta di un'illusione). Andate avanti fino a un tavolino con sopra un ciondolo: l'oggetto che servirà alla signora Voerman per esorcizzare l'albergo e dar pace allo spirito presente nell'hotel.

Ritorno all'Asylum
Tornate nell'ufficio di Therese. Purtroppo, sarà presente solo la sorella Jeanette, che vi chiederà di consegnarle il ciondolo. Non fatelo! Accettate il suo incarico: distruggere i dipinti nella Gallery Noir.

Slashterpiece
Avvicinandovi alla Gallery Noir, verrete fermati da un poliziotto. Convincetelo a non infastidirvi, oppure passate semplicemente per il parcheggio, dove troverete due sbarre metalliche che riuscirete a staccare, potendo così muovervi tranquillamente alle spalle della guardia. A questo punto, quello che avrete davanti sarà un piccolo enigma: bisognerà distruggere i quattro dipinti in ordine cronologico, colpendoli con il pugnale e seguendo la storia di Caino. Quindi, nell'ordine: Caino uccide Abele, Caino è maledetto da Dio, Caino incontra Lilith, Caino uccide Lilith. State pronti, però, perché appena terminato il vostro lavoro inizierà un combattimento contro un demone di sangue.
La strategia da usare cambierà secondo il tipo di personaggio che avrete scelto: il demone sarà comunque molto forte nel corpo a corpo. Se volete, prendete il denaro che si troverà nel bancone (è per



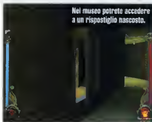
Prostitute e senza tetto vi permetteranno di nutrirvi senza troppi sforzi.



opere di carità, e senz'altro voi ne avrete bisogno!).

Guerra tra sorelle
Tornando all'Asylum dopo aver svolto l'incarico nella galleria d'arte, troverete ad aspettarvi una furiosa Therese. Vi spiegherà che avete distrutto la *sua* mostra. Vi dirà, quindi, di andare al Diner per convincere la sorella a tornare da lei. Una volta lì, scoprirete che si tratterà di una trappola e alcuni criminali vi attaccheranno alle spalle. Uccideteli e sentirete squillare il telefono del locale; rispondete.
A questo punto, potreste essere in comunicazione con una delle due gemelle Voerman (con Therese, se avrete seguito con precisione le nostre indicazioni), secondo come vi sarete comportati con loro. Tornate nel club e nel loro ufficio. Vi aspetterà una sorpresa interessante! Decidete in piena libertà come comportarvi: non influenzerà il progresso del gioco; tenete presente, comunque, che salvare la vita di entrambe vi procurerà la pistola che avranno in mano e un maggior numero di punti esperienza.

Il magazzino da mandare in orbita
Ora che il vostro contatto Nosferatu potrà uscire tranquillamente allo scoperto, raggiungetelo: si troverà vicino al demolitore di auto, dentro un serbatoio della SunCo Oil Company, nell'angolo in cui è presente anche il "profeta". Parlate con il Nosferatu, che vi spiegherà dove è situato il magazzino che dovrete distruggere usando l'astrolite. Avanzate scegliendo liberamente tra un approccio furtivo o un combattimento frontale; tenete comunque presente che, una volta piazzato l'esplosivo, vi troverete a fuggire di corsa, con un esercito di nemici che vi spareranno contro. Se possibile, sarà meglio disfarsi dei


Nel museo potrete accedere a un ripostiglio nascosto.


All'interno del Club Confession avrete accesso a diverse missioni secondarie.

nemici un po' per volta all'andata. Negli uffici del magazzino prendetevi anche un po' di tempo per raccogliere oggetti preziosi che rivenderete in cambio di denaro. Sulla via del ritorno, incontrerete uno dei vostri pochi "alleati", un Gangrel di nome Beckett.

DOWNTOWN

Elizabeth Dane
Andate dal principe Lacroix. Non ditegli che Mercurio aveva fallito nella sua missione. Il vostro prossimo incarico sarà di indagare in merito a quanto è successo sulla nave di cui hanno parlato anche i notiziari a Santa Monica e di esaminare, ma assolutamente non aprire, il sarcofago Ankariano. Prima di tornare sulla spiaggia di Santa Monica, potreste voler passare nel The Last Round, il pub in cui si ritrovano i vampiri anarchici, e parlare con Nines Rodriguez, che in fondo vi ha salvato la vita per due volte. Sarete liberi di farvi insegnare da lui a combattere meglio, prendendo un punto in più nella skill "brawl". Tornate alla spiaggia di Santa Monica, troverete Mercurio e riceverete i suoi ringraziamenti per non aver riferito del suo fallimento al principe. Vi venderà dell'equipaggiamento, se vi servirà. Per rivederlo dopo questa occasione, sarà nel suo appartamento. Recatevi alla spiaggia e salite sul gommone per arrivare all'Elizabeth Dane. Questa missione può essere giocata in modi completamente diversi: compiendo un massacro indiscriminato, oppure con sotterfugio e abilità. In tal caso, è assolutamente consigliabile avere un personaggio in gamba nella persuasione, nello scassinamento e nell'hacking. Non solo, in questa maniera, risolverete la quest in pochi minuti, ma il principe sarà anche molto soddisfatto perché non avrete versato sangue, e, se non lo avrete importunato in passato con altre richieste, vi ricompenserà con un appartamento di lusso. Tornando alla quest, appena arrivati verrete salutati



TRUCCHI

fronte al vostro.
Ascoltate il messaggio nella segreteria e fate rapporto nell'ufficio del "bail bond", così da ricevere la vostra ricompensa. Ciò darà inizio a una quest secondaria, che durerà quasi per l'intero gioco. Questi sono i passaggi necessari a completarla.
A Downtown, andate negli Skyline Apartments, in uno di essi l'ennesimo messaggio in una segreteria telefonica vi farà sapere che Mudd, la persona che cercate, doveva incontrarsi con qualcuno in un edificio di fronte al pub The Last Round. Andateci, troverete un cadavere insieme a una chiave per il Lucky Star Motel, situato a Hollywood. Entrate nella stanza in questione e coglierete l'assassino in flagrante, ma riuscirà a fuggire. Agguantate il biglietto da visita sul tavolino lì vicino e tornate a Santa Monica, dallo sfasciacarrozze. Fate attenzione, una volta all'interno, perché il serial killer vi scaglierà contro delle carcasse di automobili: se vi colpiranno, vi uccideranno immediatamente.
Raggiungetelo e parlategli, poi decidete in piena libertà come comportarvi.

QUEST SECONDARIE - DOWNTOWN

L'indovinello del reggente
Sulla scrivania nel vostro appartamento a Santa Monica (dove c'è anche il portatile) troverete una nota scritta dal reggente Tremere. È un indovinello. L'edificio cui accenna si trova a Downtown: è quello dall'aspetto gotico, con un "sole viola" che brucia in alto. Non dovrete far altro che entrare in questo stabile e parlare con il reggente per risolvere questa quest secondaria.

Plaguebearer
Sia il reggente Tremere, sia Damsel, nel pub degli anarchici, vi chiederanno di investigare su un'epidemia che sembra scoppiata tra i ceti più bassi della popolazione.
Andate negli Appartamenti Skyline come vi ha consigliato la vampira e, passando dalle prese d'aria, cercate quello dove vive il ghoul Paul. Lo troverete morto, ma attivando la segreteria telefonica ascolterete il messaggio di una sua amica che abita nello stesso palazzo. Recatevi da lei. La troverete a letto, malata. Fatevi raccontare la sua storia: è uscita con una donna dall'aspetto strano e, da allora, ha iniziato a sentirsi male. Dovrete andare all'Empire Hotel. Fatevi dare la chiave della stanza della Plaguebearer dall'addetto

TRUCCHI

alla reception e andate da lei. Parlatele e poi uccidetela. Tornate da Damsel, il quale vi dirà, però, che il vostro lavoro non è finito.

Ancora pestilenza
Parlate con uno dei senzatetto. Vi dirà di rivolgere le vostre domande a un certo Tin Can Bill. Per trovarlo, andate al pub degli anarchici. Proprio di fronte c'è un vicolo. Il barbone che cercate sarà lì. Parlategli e fatevi dire ciò che sa. Procedete fino a dove potete ed entrate nel tombino. Scesi nelle fognature, avanzate e, a un certo punto, vi troverete in una grossa stanza tappezzata di cadaveri. Un secondo Plaguebearer vi accoglierà in modo ancor meno pacifico del precedente. Questo combattimento è sensibilmente più difficile rispetto a quello nell'Empire Hotel. Adottate la tattica che vi è più congeniale, tenendo presente che il vostro avversario è molto forte nel corpo a corpo. Ricordate di prendere il volantino dal pavimento prima di andarvene ed esaminatelo. Notato il simbolo? Ora cercate, in strada, un muro con quell'emblema sopra. Entrate e, quando l'uomo vi chiederà se "siete illuminati", rispondete affermativamente mostrando il volantino. Procedete. Non ci sarà molto da fare in questa casa, a parte massacrare chiunque vi si parerà davanti. Alla fine, raggiungerete il "vescovo", parlategli e poi uccidetelo. Avete completato la quest, tornate da Damsel e dal reggente Tremere per ricevere la vostra ricompensa. Potrete scegliere se avere soldi o la "blood star", che vi consentirà di far durare la disciplina Blood Buff il doppio del tempo normale.

Fat Larry
Fat Larry è il negoziante di Downtown. Se comprerete da lui almeno un'arma da fuoco, vi chiederà di fargli un piccolo favore: entrare nel parcheggio lì vicino e recuperare una valigetta. Massacrate tutti i nemici che incontrate, prendete la valigetta e riportategliela. Vi dirà, poi, di andare nel night club Confession, appartenente a una sua amica e di farvi dare del lavoro da lei.

Il vostro Night Club
Entrate dentro il club Confession e parlate con la ragazza dietro il bancone. Vi chiederà di comunicare a dei russi che "lei non ha i loro soldi". Fatelo. Se avrete un alto punteggio in persuasione, ve la caverete senza spargimenti di sangue, in caso contrario dovrete uccideri.


Se aiuterete questa ragazza in ospedale, lei diventerà una vostra fedele servitrice.

da un poliziotto: fingete di essere il giornalista che stava aspettando e seguite i suoi consigli. Una volta nella sala computer, violatelo e leggete tutto quello che potete. Uscite dalla porta e scendete per le scale, una soglia condurrà in una piccola saletta dove troverete il manifesto di carico. Se avrete una skill di hacking molto alta, la missione finirà qui, poiché non vi servirà visitare di persona il luogo in cui si trova il sarcofago. In caso contrario, sarà necessario farsi strada fino al sarcofago, per vedere con i vostri occhi quanto è successo. Sarà fondamentale aggirare i poliziotti senza farsi vedere, saltando da una cassa all'altra.
Nel caso vi scoprano, cercate di non ucciderli (i poteri non letali di Dominazione o Offuscamento aiuteranno), in modo da soddisfare la richiesta del principe di non mandare all'altro mondo i rappresentanti delle forze dell'ordine. Potete anche distrarli, impiegando la gru della nave e lasciando cadere la cassa appesa al gancio in un punto lontano da dove vorrete dirigervi.
Se proprio non riuscite a fare altrimenti, massacrate pure tutti, ma state pronti ad affrontarne le conseguenze. Nota: tornando indietro, se avrete salvato la donna nella clinica di Santa Monica facendole bere il vostro sangue, questa vi fermerà di fronte alla torre del principe, pregandovi di lasciare che resti con voi. Starà a voi scegliere se tenerla o mandarla via.

Alla ricerca del dottor Grout
Tornate da LaCroix. Se avrete risolto la quest precedente in modo adeguato, sarà estremamente soddisfatto di voi e vi ricompenserà con un appartamento tutto vostro a Downtown; in caso contrario, sarà furioso perché avrete messo a rischio la Masquerade. In ogni caso, vi dirà che uno degli Anziani, nello specifico quello del clan Malkavian, è sparito. La vostra missione sarà quella di andare nella sua villa per dirgli di rimettersi in contatto con i rappresentanti della Camarilla. Prendete il solito taxi, raggiungete la zona ed entrate nell'edificio. Se avete la skill "stealth" alta, i combattimenti saranno



estremamente facili, poiché i vostri avversari saranno spesso occupati a prendere a testate le pareti e riuscirete a sgozzarli aggredendoli alle spalle. In caso contrario, vi ritroverete ad affrontare un gran numero di nemici contemporaneamente, anche se non eccessivamente forti. Procedete all'interno della villa, fino a incontrare uno dei nemici che si divertirà a spegnere e accendere un candelabro: è un enigma. Sbarazzatevi dell'uomo e accendete tutti i candelabri presenti. L'enigma varierà di volta in volta, ma sarà molto facile risolverlo procedendo per tentativi. Varcate la porta che si sarà aperta e vi troverete in una stanza senza vie d'uscita. Osservate la rampa di scale che finisce apparentemente contro il soffitto, quindi andate vicino al candelabro a lato delle stesse e attivatelo. Salite per le scale. Avanzate fino a trovarvi in una sala con un camino. Notate i tre oggetti circolari proprio sopra il focolare? Attivateli e si aprirà un passaggio segreto.
Procedete e vi imbatterete in un secondo enigma con i candelabri. Se saranno tutti spenti, attivateli in questo ordine: centrale, primo a sinistra, centrale. Nel caso ci fossero problemi, il foglio sul tavolino lì vicino vi aiuterà a risolvere questi rompicapi.
Scendete ed entrate nel passaggio che


I nemici in fiamme devono essere affrontati a distanza o appiccheranno il fuoco anche a voi.



si sarà aperto. Giungerete in una stanza in cui saranno presenti degli apparecchi che generano letali scariche elettriche. Attivate la leva alla vostra sinistra e passate in mezzo ai raggi. Continuate ad attivare le varie leve cui avrete accesso una dopo l'altra, sino ad aver completamente spento tutti i raggi elettrici. Proseguite e, quando vedrete una stanza con una donna in un cilindro di vetro, attivate il grammofono lì vicino. Constaterete che Grout è morto. Uscite e troverete ad attendervi una spiacevole sorpresa: fuggite evitando il più possibile il corpo a corpo con i nemici che incontrerete, dato che incendieranno voi se vi toccheranno. Tornate dal principe e riferite quanto avete visto.

Il Museo di Storia Naturale

Se vi interessa avere degli oggetti magici potenti assicuratevi, prima di intraprendere la quest seguente, di aver completato quella secondaria della "personalità occulta". Il principe vi incaricherà di andare al museo per trafugare il sarcofago: prendete, quindi, il taxi. Questa missione non presenta peculiarità particolarmente difficili. Tenete gli occhi ben aperti per le chiavi e non avrete difficoltà. Quando arriverete nei corridoi contrassegnati da una linea colorata, tenete a mente che, finché seguirete le linee verdi, non sarete visti dalle telecamere della sorveglianza. Giunti alla zona delle linee rosse, ogni volta che una camera non sarà puntata su di voi, muovetevi rapidamente. Cercate anche di non farvi scorgere dalle guardie, che saranno in numero inferiore rispetto ai poliziotti della nave. L'oggetto che vi ha chiesto Pisha si trova in una stanza protetta da una semplice vetrata: rompete il vetro per entrare. Arrivati alla sala in cui dovrebbe trovarsi il sarcofago, scoprirete soltanto Beckett. Parlategli e tornate a dare la brutta notizia al principe, il quale provvederà a inviarvi a Hollywood, da un barone anarchico.

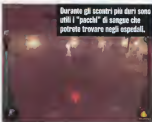
HOLLYWOOD

Appena arrivati, gli uomini del barone vi avvicineranno e vi inviteranno a presentarvi al capo di questa zona della città di Los Angeles. Considerando che è proprio il vostro incarico, procederete senza perdere tempo. Per accedere al nascondiglio del barone, cercate la gioielleria: l'ingresso sarà nel vicolo accanto. Il barone vi dirà che, prima di mettervi al corrente di ciò che sa, dovrete fargli un piccolo favore: recuperare una videocassetta per lui.

Videocassetta Snuff

La vostra prima fermata sarà all'interno dell'Internet Cafè Ground Zero. Cercate il computer che vi è stato indicato e usate la password che il barone vi avrà comunicato. Andate a incontrare l'uomo nel vicolo dietro Fast Buck. Lo troverete estremamente spaventato e reticente; quindi tornate da isaac, il quale vi darà qualche indizio sulle prossime mosse. Entrate nel cimitero di Hollywood e cercate la tomba dell'attrice. Recuperate la cassetta e riportatela nella gioielleria. Scovate il negozio di videocassette e materiale pornografico, il Sin Bin, e convincete il proprietario a parlarvi del gruppo responsabile di quella cassetta. Vi comunicherà la parola d'ordine da dire al telefono vicino al fast food Red Spot (se vi entrerete, il commesso potrà proporvi di comprare armi ed equipaggiamento decisamente buono - la Colt Python sarà utile per tutto il gioco). Se siete dei Nosferatu o se la persuasione non è tra le vostre skill più sviluppate, otterrete la stessa informazione dal computer del proprietario, al piano inferiore. La vostra prossima fermata sarà il Lucky Star Motel, ma a parte un po' di sangue e una chiave per il Ground Zero, non troverete nulla. Tornate nell'Internet Cafè e impiegate la vostra nuova chiave per inoltrarvi all'interno. Fatevi strada fino a raggiungere il superstite del DMP. Disponete di lui come più vi aggrada, poi recuperate la seconda parte della cassetta e riportatela da Isaac. Dopo averla visionata, vi dirà che riconosce la casa: ora avete un nuovo obiettivo!




Durante gli scontri più duri sono utili i "pacchi" di sangue che potrete trovare negli ospedali.

IL PROSSIMO MESE

La linea di sangue che lega le missioni di *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* prosegue sul prossimo numero di GMC.

TRUCCHI

Tornate da Venus. Vi dirà di andare a parlare con il capo della mafia russa, per dirgli che lei vuole il locale per sé. A tal fine, dovrete recarvi all'Empire Hotel. Convincete l'uomo fuori dalla porta a farvi entrare. Parlate con il boss a decidete come comportarvi. Se resterete dalla parte di Venus, diverrete comproprietari del locale e avrete un rendimento fisso di svariate decine di dollari, e volte centinaia.

Heather Poe

Se avete salvato la ragazza nell'ospedale di Santa Monica, la rivedrete qui. Come comportarvi con lei è interamente a vostra discrezione. Se deciderete di tenerla con voi, tornate a trovarla di tanto in tanto e potrebbero succedere alcune cose: vi chiederà di nutrirla con il vostro sangue, vi offrirà una cenetta particolare, o vi farà dono dell'armatura più potente dell'intero gioco. Tenete presente, però, che frequentare un vampiro è pericoloso e, se non la allontanerete, potrebbe capitarle qualcosa di spiacevole.

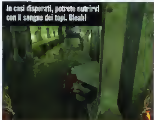
Personalità occulta

Entrate nell'ospedale abbandonato. Vedrete un panorama simile a quello dell'hotel infestato e Santa Monica, ma questo sarà notevolmente più facile da superare. Continuate semplicemente a camminare fino a incontrare la responsabile degli omicidi, parlatele e decidete in piena libertà come comportarvi. Se accetterete quanto avrà da proporvi, leggete le sezioni che riguardano il museo e la casa dei Giovanni per capire dove trovare gli oggetti che lei desidera.

Nota: Se resterete in buoni rapporti con Nines Rodriguez, potrete tornare da lui, di tanto in tanto, a farvi insegnare qualche utile abilità.

Il ghoul innamorato

Se avete incontrato la ragazza innamorata di un vampiro nel club Confession, potete tornare al Last Round e parlare con l'uomo di colore. Vi dirà che deve essere uccisa. Tornate da lei e ditele che avete trovato il suo uomo nel vicolo appena fuori. Uscite (lei vi seguirà), andate a sinistra, poi nella stradina e uccidetela. Perderete un punto-umanità, ma guadagnerete un punto-mascherata. Se avete già parlato con Pisha, potete dire alla ragazza che il suo uomo la aspetta nel vecchio ospedale. In tal modo, non perderete punti-umanità.


In casi disperati, potrete nutrirvi con il sangue dei topi. Bleah!





SECONDA E ULTIMA PARTE

THE BLACK MIRROR

Samuel Gordon è rimasto dove l'avete lasciato: alla fine del terzo capitolo terminava la sua missione nel castello di Eleonor. Di nuovo nella tenuta di Black Mirror, il protagonista intende scoprire ciò che realmente si cela dietro il mistero della morte del nonno. Arriverà a svelare tutta la verità?

TRUCCHI

BAD BOYS II
Prima del menu principale troviamo uno schermata con la scritta "Start". In questa schermata dobbiamo inserire una sequenza di codici. Se i trucchi sono stati attivati, sentiremo un colpo di pistola.

La sequenza: spazio, destra (lettera "d"), destra, sinistra (lettera "a"), sinistra, cambio arma (lettera "q")

Attenzione: la sequenza potrebbe cambiare se abbiamo personalizzato i controlli da tastiera.

BESIEGER
Dopo aver caricato il gioco premiamo il tasto "\" o "~" per richiamare la console e inseriamo i seguenti codici:

Invulnerability 1 – attiva l'invincibilità
Invulnerability 0 – disattiva l'invincibilità
Daytime * - per modificare l'ora del giorno. Al posto di "*" scriviamo un numero da 1 a 24
Quit – per uscire all'istante dal gioco
AllUpgrades – completa all'istante tutti gli aggiornamenti
Debug 1 – attiva la modalità debug, usata dagli sviluppatori
Debug 0 - disattiva la modalità debug, usata dagli sviluppatori
Invulnerability 1 – Da utilizzare dopo il codice precedente. Attiva l'invincibilità in modalità debug. Invulnerability 0 – disattiva l'invincibilità
DayTimespeed * - modifica la velocità del gioco. Al posto di "*" mettiamo un numero da 1 a 100000. Ad esempio con "DayTimespeed 10000" il tempo scorre veloce e i giorni durano pochissimo.
DayTimespeed 0 – disabilita il codice precedente
CreateUnit NOME – questo codice ci permette di


1 – IL LUOGO DEL SACRIFICIO

CAPITOLO QUATTRO: LIMITE DIMENTICATO

Parlate con il becchino al pub del paese. Ora con la mappa potete spostarvi a Stonering, dove troverete il detective.
Comunicate con l'uomo **(01)**, esaminate l'altare e la pietra al centro con il terzo simbolo arcano, usate il diario sul simbolo per copiarlo.

COSA FARE SUL LUOGO DEL DELITTO?
Analizzate col tasto destro la felce sulla sinistra, noterete un indumento. Rovesciate del sangue sulla pietra dietro al detective e parlate con lui; mentre è distratto raccogliete il fazzoletto da sotto la felce.

Parlate con il dottore **(02)** e quindi, al castello, prendete la lettera dalla cassetta della posta. Parlatene con Victoria nella sua stanza, quindi andate ad Ashburry.
Suonate il campanello per entrare.
Dopo aver parlato con l'infermiera **(03)** uscite, spostatevi verso sinistra ed esaminate le bottiglie vicino alla porta.
Bussate e parlate con l'uomo della caldaia. Parlate di nuovo con l'infermiera, quando sarà lontana avvicinatevi all'armadietto. Raccogliete il


4 – LAVORATE CON IL MARTELLO!


2 – LA GIOVANE VITTIMA

vaso, prendete una moneta dal vostro portafogli e usatela con il vaso per ottenere la chiave con cui aprire l'armadietto da cui dovrete prendere il barbiturico, quindi inzuppate il fazzoletto con l'acqua della fontana.
Di fronte alla caldaia, prendete la siringa dal bidone dei rifiuti, riempitela con il barbiturico e usatela con le bottiglie di birra.
Raccogliete il martello sulla tettoia.
Avvicinatevi alla finestrella in basso, usate il martello sul bordo in basso più volte fino a quando non riuscirete a levare la sbarra **(04)**, usate quindi il fazzoletto sul macchinario.
Dopo un po' la trappola avrà effetto e potrete accedere al locale caldaia.
Dalla bacheca nella parte posteriore prendete la chiave e uno degli spilli.
Inserite la chiave nel pannello vicino alla


3 – DISTRAETE L'INFERMIERA

porta e apritela con il codice 1918 (cifra presente sulla bacheca), quindi provate a entrare nella porta.

SUPERATE L'OSTACOLO DELL'INFERMIERE
Parlate nuovamente con l'infermiera, vi darà il foglio dei turni, usatelo con l'interfono vicino alla bacheca nella caldaia.

Scandagliate il mucchio di carbone, troverete una bambola senza testa: controllatela per trovare anche un filo sottile.
Superate ora la porta e parlate con Ralph, uno dei degenti. Nel bidone a destra troverete la testa della bambola. Nell'inventario unite testa e corpo della bambola, quindi ago e filo, usando l'ago con la bambola la riparerete;


5 – LA TRAPPOLA TESA ALL'INFERMIERE


6 - NELLE CATACOMBE DEL CASTELLO

datela a Ralph. Spegnete la luce sulla destra, strappate il filo elettrico e collegatelo alla recinzione della finestra. Posizionate il carillon sulla finestra per far scattare la trappola **(05)**.
Con le chiavi recuperate dal corpo dell'infermiere entrate nella cella di James sulla sinistra.

NELLA STANZA DI JAMES Dal buco nel materasso prelevate la lettera di James e leggetela. Togliete il poster con l'occhio dal muro e parlate con Ralph attraverso il foro. Raccogliete il quadro sul cavalletto e, una volta chiusi nella cella, parlate ancora con Ralph e fuggite attraverso il passaggio sotto il letto.

Parlate con Bates in cucina, quindi con la cartina spostatevi al vecchio faro. Salvate la posizione, perché tra poco Samuel rischierà di morire.

PERICOLO DI MORTE! Provate a entrare, quindi passate sulla sinistra. Al risveglio, liberatevi con il coltello e usate il carillon su James, che in seguito vi rivelerà dove è nascosta la sua chiave sacra.

Tornate nella cantina del castello (usando la chiave appesa accanto). Raccogliete la corda e l'uncino vicini al pozzo, e uniteli nell'inventario, vi serviranno più avanti. Esaminando il portafogli nell'inventario troverete delle monete, gettatele nei tombini per trovare quello senza acqua ed entrateci. Raccogliete l'ingranaggio accanto alla fontana e osservate il meccanismo sulla destra **(06)**.

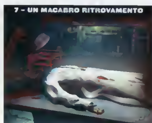
COME PROSCIUGARE LA STANZA? Proseguendo noterete una seconda ruota dentata in mezzo all'acqua, irraggiungibile per Samuel. Staccate una barra dalla ringhiera a sinistra e provate a usarla con l'apertura sul muro al centro: è troppo spessa. Usatela con la mola nella cantina per assottigliarla e riutilizzatela nuovamente con l'apertura.
Con l'acido avanzato rimuovete il lucchetto sulla ruota sul muro e usatela per far scorrere l'acqua, ora unendo la sbarra con corda e uncino dovreste ottenere un utensile con cui recuperare la ruota dentata. Completate il meccanismo nella prima stanza con le due ruote rinvenute e usatelo per svuotare l'ultima stanza, poi scendete per le scale.

Esaminate il bassorilievo e raccogliete il cofanetto, aprendolo troverete la terza chiave sacra.

CAPITOLO CINQUE: CONFESSIONE DELLA VERITÀ

Entrate nell'ospedale e parlate con l'infermiera. James si è ucciso. Nella cella prendete le chiavi di Robert dal corpo del ragazzo.
Leggete la scritta sul muro, riaprite il buco con il coltello e parlate con Ralph. Di nuovo al faro, con l'accendino esaminate il buco nel muro e trascrivete anche il quarto simbolo sul diario. Spostatevi all'obitorio, entrate e togliete il lenzuolo dal letto.
Riproducete sul diario anche il simbolo


8 - CAUSATE UN BEL DISASTRO!


7 - UN MACABRO RITROVAMENTO

sul lavabo. In fondo alla stanza accendete la lampada e prendete i sacchetti di plastica dal cassetto e il forcipe dal tavolo. Esaminate testa e corpo: aprite la mano del cadavere con il forcipe e usate i sacchetti per asportare i capelli rimasti tra le dita della vittima **(07)**.
Di nuovo all'ospedale parlate con l'infermiera. Provate a entrare nella cappella del cimitero, oltre la caldaia: è chiusa.
Parlate con l'uomo della caldaia quindi, tramite il pozzo del sistema fognario, passate dalla stanza di James fino alla caldaia.
Raccogliete lo straccio e prendete gli stivali di gomma dall'armadietto. Inzuppate lo straccio con il rubinetto nella cella di James e usatelo per aprire la caldaia. Ruotate la valvola sopra l'apertura della caldaia e gettate gli stivali nel fuoco **(08)**.
Fate il giro e prelevate le chiavi dalla porta della caldaia, con le quali potrete entrare nella cappella. Tagliate alcuni capelli dal corpo di James con il frammento di vetro che troverete al suolo.
Di nuovo all'obitorio, usate le due buste di capelli con il microscopio per confrontarli: James è innocente!
Nella scuderia, leggete la lettera che Morris ha lasciato prima di andarsene. Accendete la luce sulla sinistra e raccogliete il berretto di Morris. Esaminate il copricapo e usate le buste di plastica per isolare alcuni capelli, usate anche questi con il microscopio all'obitorio per scoprire che nemmeno


9 - FINALMENTE NELLO STUDIO DI ROBERT

TRUCCHI

creare nuove unità. Al posto di NOME mettiamo il nome dell'unità da creare. Per avere una lista delle unità che iniziano con una certa lettera, ad esempio la "D", dobbiamo scrivere: "CreateUnit D". Possiamo usare tutte le lettere dalla A alla Z.
SSE 1 – attiva le estensioni SSE di Intel
SSE 0 – disattiva le estensioni SSE di Intel

CONTRACT J.A.C.K.
Durante il gioco, premiamo "T" per entrare in Talk Mode, quindi inseriamo uno dei seguenti codici, per abilitare i corrispondenti trucchi:

ammo – munizioni al massimo
god – abilita l'invincibilità
guns – per avere tutte le armi
kfa – tutte le armi, le munizioni, la corazza e l'energia
mods – silenziatore e zoom
armor – armatura al massimo
health – energia al massimo
rosebud – per avere la "snowmobile" nei livelli con la neve
poltergeist – invisibilità
maphole – per selezionare i livelli
skillz – per avere più punti esperienza (livelli 3 e 4)
beddeboom – aumenta la potenza delle esplosioni
pos – mostra la posizione
build – mostra la versione

Per avere accesso a tutti i livelli dobbiamo modificare il file di registro. È consigliabile fare una copia di sicurezza prima di questa operazione.

1. Premiamo il tasto

TRUCCHI

Start di Windows in basso a sinistra.
2. Scegliamo la voce di menu Esegui
3. scriviamo regedit.exe e premiamo INVIO
4. cerchiamo questa chiave di registro:

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\Contract Jack\1.0]

5. Modifichiamo il valore dell'etichetta "EndGame" in 1

DEUS EX INVISIBLE WAR INVINCIBILITA'
Per attivare l'invincibilità dobbiamo aprire con il BloccoNote il file "default.ini" e cercare le righe che seguono:

[Difficulty]

Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

Queste righe permettono di modificare il valore dei danni inferti dai nemici contro di noi.
Quindi per essere invincibili mettiamo tutti i valori a 0.0 come segue:

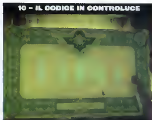
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=0.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=0.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=0.0
Difficulty_Player_Damage_Real__d=0.0

MAGGIORE POTENZA
Le righe che seguono permettono di aumentare i danni che procuriamo ai nostri avversari.
All'interno del file "default.ini" cerchiamo le righe seguenti:

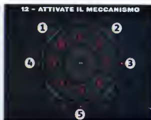
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

e sostituiamolo con queste:

Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.5


10 – IL CODICE IN CONTROLUCE


11 – FATEVI AIUTARE DAL CUSTODE



12 – ATTIVATE IL MECCANISMO

Morris c'entra con i delitti.
Con le chiavi, accedete allo studio di Robert nel castello (**09**). Esaminate la libreria a destra e le cifre romane in alto (MCXX: 1120).

NELLO STUDIO DI ROBERT Disponete le lancette del pendolo in modo che segnino le undici e venti e azionando la lancetta sopra il quadrante rivelerete una cassaforte segreta! Aprite i cassetti a sinistra con la chiave nascosta nella scatola di cacao, recuperate il foglio di carta e riscaldatelo su una delle lampade: apparirà il codice 63081 che userete per aprire la cassaforte (**10**).

Raccogliete la lettera, il testamento, il diario e l'anello, leggete tutti i documenti.
Date un'occhiata al quadro appeso a sinistra. Uscendo parlate con Victoria nella sua stanza, dovrete trovare la tomba di Lothar Gordon nel cimitero dell'ospedale.
Tornate al cimitero, esaminate la tomba coperta di rovi: è di un Gordon! Nella cappella prendete le cesoie rotte dalla cassa di legno.
Riparate le cesoie con la vite che troverete sul canale di scolo (esaminando la finestra del locale caldaia) e con esse eliminate i rovi dalla tomba.
Con le mani non riuscirete ad aprire la tomba, dalla tettoia vicino al locale caldaia prendete la sbarra di metallo e usatela per spalancare la tomba che troverete vuota. Parlate con l'infermiera e quindi con il prete a Warmhill.
Gironzolate un po' e dopo qualche minuto tornate dal sacerdote per scoprire che le spoglie di Lothar sono nel cimitero.
Parlate con il custode nel cimitero (**11**), vi aiuterà a trovare un'urna nella quale reperirete la quarta chiave sacra.
Prendete la torcia dalla cassetta degli attrezzi del custode e usandola sulle tombe a destra della chiesa, rintracciate la pala.
Provate a scavare sulla tomba di William, quindi togliete la corda e il picchetto dalla porta della cappella, che si chiuderà.
Scavate la tomba di William per recuperare l'ultima chiave!
Tornate davanti alla chiesa per imbattervi in una carrozza e seguire il finale del capitolo.



13 – LA PIANTA DEL LABIRINTO

CAPITOLO SEI: ATTRAVERSO LO SPECCHIO

Nel sotterraneo, esaminate il bassorilievo. Montate al centro l'anello di William e ruotatelo.

APRITE LA PORTA PER IL LABIRINTO Leggete il diario: premete i cinque simboli che avete trovato nel corso dell'avventura, nell'ordine in cui sono riportati nell'immagine (**12**).

Entrate nelle catacombe, salvate la partita perché in questa fase è possibile morire! Facendo riferimento alla piantina riportata in questa pagina (**13**), raccogliete la spada, prendete anche l'elmo e, nella stessa stanza, premete il mattone nel muro a sinistra. Lanciate i due oggetti nel pozzo vicino, che si chiuderà (**14**). Recuperate il talismano esaminando il buco nel muro (attenzione: tutti gli altri buchi nel labirinto sono mortali!) e usatelo per aprire il cancello.
Raccogliete la mappa dalla nicchia e appoggiate la sfera nera sul supporto appena scoperto.
Accendete la candela con l'accendino e usate la mappa sulla candela per scoprire cosa fare: dovete premere i quattro pulsanti indicati sulla mappa per accedere allo specchio oscuro e finalmente potrete attraversarlo!

IN UN'ALTRA DIMENSIONE? Siete nella stanza finale (**15**): raccogliete il pugnale, usatelo su Samuel, incastrate le chiavi sacre nei fori e infine leggete le formule apparse sul libro. Samuel andrà incontro al suo destino e avrete posto la parola fine a questa bella e lunga avventura! GIOCHI COMPUTER


14 – LA STANZA DELL'ABISSO


15 – UN LUOGO FUORI DAL TEMPO...

LA FORZA SCORRE POTENTE IN GMC DI MARZO!

RECENSITO!

REPUBLIC COMMANDO

Recensione e demo dello sparatutto di squadra ambientato durante la Guerra dei Cloni!

RECENSITO!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Provato il GdR di Obsidian: i cavalieri Jedi salveranno di nuovo la galassia?

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET, UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - IN EDICOLA DA VENERDÌ 25 FEBBRAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

IL RITORNO DEL FILOSOFO



Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Coordinatore del Corso di Specializzazione in Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design (Milano), è il curatore della collana Ludologica (www.ludologica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Il suo ultimo libro, scritto a quattro mani con Mary Flanagan, si intitola "*The Sims*. Similitudini, Simboli & Simulacri" (Edizioni Unicopli, novembre 2003). Sta preparando altri due volumi, "*SimCity*. Mappando le città virtuali" e "*Civilization*. Il neo-imperialismo videoludico", che saranno presto pubblicati. Insegna cinema e cultura del videogame presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: matteo.bittanti@futuremediaitaly.it.

IL FILOSOFO RISPONDE

I temi proposti dal nostro Matteo Bittanti suscitano spesso reazioni tra i lettori. Il Filosofo risponde alle missive inviategli a pagina 10.

BENVENUTI NELLE TERRE DI "MEZZO"



Giocare non basta. Nei videogiochi come *City of Heroes*, ormai, si vive.

A poco più di trent'anni dal suo ingresso in società, il videogame sta entrando in una nuova fase evolutiva. Non la chiamerei maturità, ma certamente il divertimento elettronico non è più un adolescente.

Se è vero che l'attenzione della tribù che gioca è tutta rivolta all'introduzione sul mercato di nuove e potenti piattaforme "mobile", Nintendo DS e Sony PSP, non andrebbe dimenticato che è stato ancora una volta il personal computer a rivoluzionare la nozione stessa di videogioco. Mi riferisco, chiaramente, a MMOG e MMORPG (Massively Multiplayer Online Game e Massively Multiplayer Role Playing Game, rispettivamente) come *EverQuest II*, *World of Warcraft* e *City of Heroes*, che a breve saranno tutti finalmente disponibili anche negli Stati Uniti d'Europa.

Il successo crescente di questo genere lascia ben sperare per il futuro del nostro hobby preferito nel suo complesso. Questi prodotti hanno determinato una trasformazione radicale, che ha investito ogni possibile aspetto del videogame: dalla produzione al consumo, dalla distribuzione alla promozione. L'elemento più importante, tuttavia, è che i MMOG hanno introdotto un nuovo modo di produrre narrativa online.

Le storie tradizionali – raccontate dal cinema, dalla letteratura e dai fumetti – hanno un inizio, una parte centrale e una fine, anche se non necessariamente in questo ordine, come direbbe Jean-Luc Godard. Le "storie" che nascono e si sviluppano nei mondi virtuali hanno un inizio, ma non una fine convenzionalmente intesa. Sono un "mezzo" interminabile. I giochi stessi sono degli spazi e non delle semplici sequenze temporali di eventi. Sono, in altre parole, terre sconfinate in cui i giocatori "fanno cose, vedono gente". Ogni punto di arrivo è una nuova partenza, ogni chiusura è un'apertura. La narrazione tradizionale è costruita a tavolino da un autore (o da un team di autori); il destinatario – nonostante la libertà interpretativa di cui gode – non può che seguire passivamente l'itinerario predisposto dai designer. Nella maggior parte dei casi, la trama ha un obiettivo chiaro e una fine altrettanto riconoscibile.

Nei MMOG/MMORPG, al contrario, la "storia" è costruita direttamente dai fruitori. Non è prefissata, ma sempre in divenire. Gli utenti si servono del gioco per creare molteplici racconti, ognuno con i suoi obiettivi. Vicende senza fine, che si sviluppano continuamente, grazie all'intervento diretto di una comunità di migliaia di giocatori-scrittori. Mentre la narrazione tradizionale presuppone un lettore-osservatore, quella digitale è fortemente "partecipatoria": il creatore fornisce al giocatore gli strumenti per diventare, a sua volta, narratore. Un circolo virtuoso.

Con questo non intendo sostenere che la narrazione tradizionale sia poco coinvolgente. Al contrario. Per ragioni strutturali, però, finisce per limitare considerevolmente le potenzialità creative del fruitore. La narrativa digitale, di contro, richiede un utente disposto a mettersi in gioco fino in fondo. Laddove molte delle "storie" tradizionali hanno un fondo religioso, morale, politico o culturale, quelle ludiche sono ideologicamente più ambigue. L'informazione non è negoziata, bensì condivisa, non è una semplice merce di scambio: è il luogo virtuale in cui lo scambio comunicativo si realizza. A differenza del lettore, il giocatore assume differenti ruoli: è insieme attore e regista, spettatore e narratore. Ogni personaggio è un eroe. Ogni azione, una storia. I racconti cambiano continuamente direzione. La narrazione digitale presuppone strumenti che usano l'informazione in modo creativo, come i personal computer, le console, i telefoni cellulari e i palmari. È legittimo attendersi che, nel corso del ventunesimo secolo, la narrativa sarà distribuita su più piattaforme, come una "marmellata di bit". La distinzione tra "new media" e media tradizionali verrà del tutto a cadere. Questo richiederà, ovviamente, un modo inedito di pensare e gustare i videogiochi.

La nozione di "recensione" così com'è comunemente intesa, diventerà arcaica, dato che un MMORPG è una pratica. Non un prodotto, ma un'esperienza prolungata nel tempo. Le recensioni assumeranno l'aspetto di diari di viaggio. L'homo sapiens, che il cinema ha trasformato in "voyeur", diventerà, nell'era dell'homo game, "voyageur", viaggiatore. Trovo significativo che la diffusione dei MMOG/MMRPG abbia coinciso con l'affermazione dei blog come prima vera killer application di Internet dopo la e-mail. Il blog, forma di giornalismo intimistico, soggettiva e personale, si sposa perfettamente alla natura pubblica e privata di un'escursione nel mondo di Norrath. Si pensi, per esempio, ai racconti di James Wagner Au (**http://secondlife.blogs.com/nwn**) che, come molti altri individui sparsi per il pianeta, "vive" ormai da un anno in *Second Life*, uno dei più innovativi MMOG che mi sia capitato di giocare, pardon, visitare.

Tra *Warcraft: Orcs and Humans* (1994) e *World of Warcraft* esiste un mondo di differenza. Anzi, infiniti mondi possibili. Tanto il gioco di Blizzard quanto *EverQuest II* non nascondono il loro debito nei confronti di "Dungeons & Dragons", classe 1974. In un certo senso, portano a compimento un progetto ludo-narrativo creato con carta, penna e tanta immaginazione. Allo stesso tempo, tuttavia, rappresentano un fenomeno radicalmente innovativo. Non ho dubbi: *World of Warcraft*, *EverQuest II*, *City of Heroes* e tutti i MMOG/MMORPG prossimi venturi finiranno per generare confusione tra realtà e simulazione, finzione e funzione, come hanno raccontato splendidamente Mamoru Oshii in "Avalon" e Sun-Woo Jang in "The Resurrection". I reality TV show saranno resi obsoleti da una nuova generazione di "reality game" che si svolgeranno parallelamente. Le storie che "racconteranno", tuttavia, non saranno lineari, ma imprevedibili e interminabili.

Il passato è off(line). Il futuro on(line). Il presente, per definizione, non esiste, se non sullo schermo.

